





大众软件

11

2015年11月合刊

读我懂你，悦享应用娱乐未来

前线地带

东京电玩展2015

让我们更加自由的玩游戏吧

专栏评述

你用了美团还是大众点评？

坚果与奇酷360发布会缩水报告

中国游戏报道

我们是一群离群的蚂蚁——独家专访《鲤》游戏制作人

评游析道

魔法门之英雄无敌7

疯狂的麦克斯

传说中的“地球OL”

龙门茶社

游戏需要教育属性么？

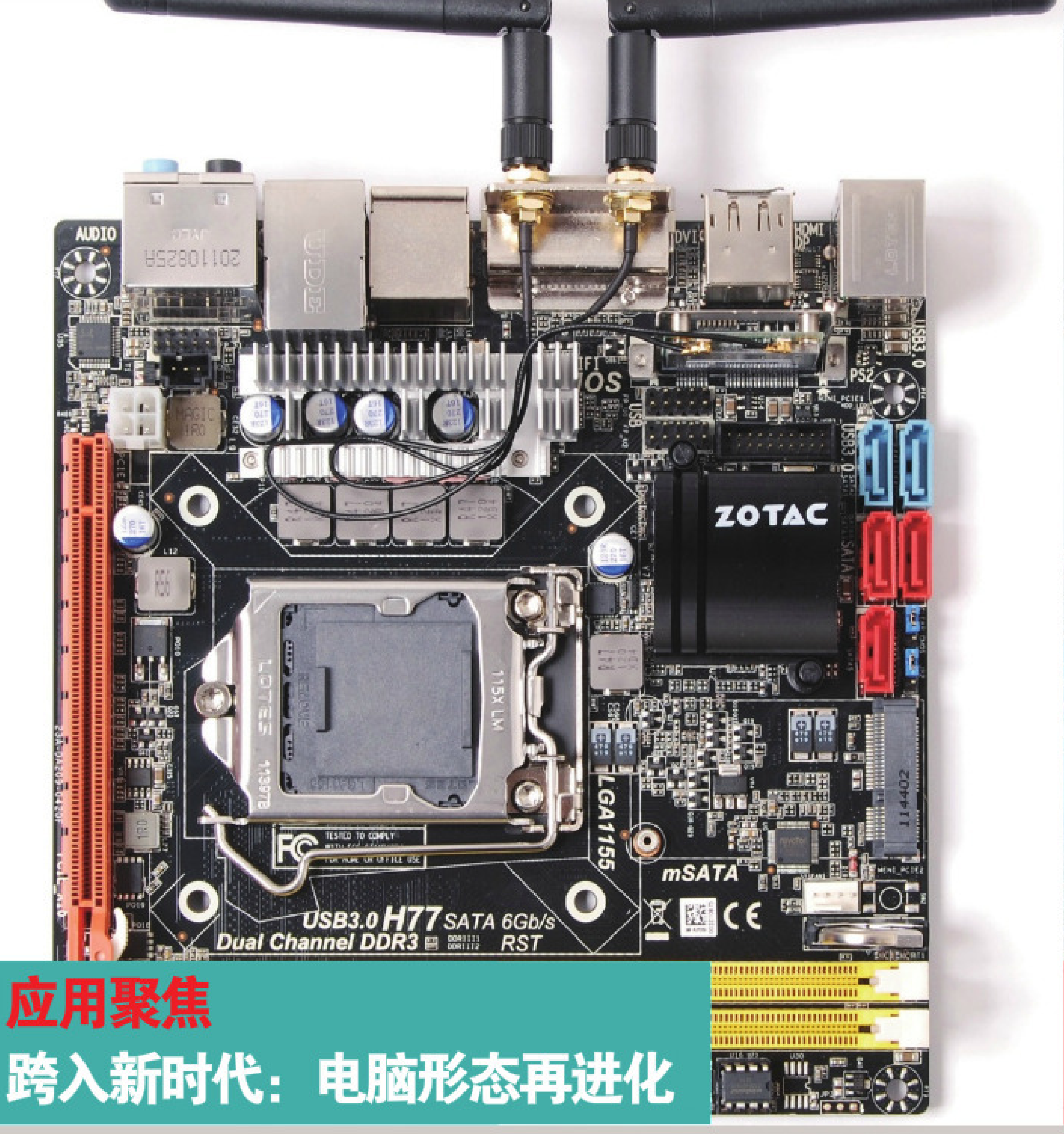
ISSN 1672-0148

11

9 771672 014022

国内统一刊号 CN45-1304/TP


虎豹骑
TIGER KNIGHT
马上开战
犹是三国故梦中
千骑扬戈声飒沓
赤壁渭南燃烽火
定军一役分三国
征战不休弓骑逐
铁甲犹在誓破城
经年几番志未酬
英雄义气趁此时
关注微信得激活码
虎豹骑兵临城下
只待英雄到来！



应用聚焦
跨入新时代：电脑形态再进化

P12

当我们选择一台基于最新技术的个人电脑时，一定发现会呈现在我们面前的是一台从外到内都与前些年甚至与2015年初差异相当巨大的PC，电脑形态显然开始一次新的进化。也许目前大多数人并没有选购或升级PC的计划，不过在PC形态正发生重大变化之时，不妨让我们提前了解一下这些新产品。



前线地带
东京电玩展2015

P60

今年的东京电玩展（TGS）透露的一个最重要信号，就是"手游"的存在感变得越来越强，这点从本次TGS海报的设计上就可见一斑。本次看板娘一手拿着主机手柄，而另一只手则拿着一台智能手机。可以说即使在主机堡垒的日本，手机也已经占据了游戏展会的半壁江山。

2015年10月11月合刊 总第483期

本期目录



评游析道
魔法门之英雄无敌7

游击九课
Fate/Grand Order全解析

P70

从暴死的《英雄无敌6》发售到现在，恰好过去了四年整，不过留给七代的制作时间则只有一年多，空闲的两年多则是逝去的原制作组黑洞余部和育碧之间的官司纠纷期，以及新制作组LIMBIC对《魔法门十》的赶工期。即使是这样，可能算起来也比很多年货大作的制作时间还要长。

P82

大名鼎鼎的二次元精品Fate推出了手游版本，喜欢二次元的各路高人纷纷拍手，或者拍搬砖。它是否延续了日本游戏的精粹，又或者继承了日系手游的恶略的问题，你是否会喜欢这个游戏，这篇文章汇给你你想知道的答案。

大众游戏本
戴尔15英寸游匣7000笔记本电脑

■ 魔之左手



炫目度：★★★★☆
口水度：★★★★☆
性价比：★★★★☆

◆戴尔（Dell）◆已上市◆6099元起
◆附件：电源、质保证书等◆推荐：强调游戏娱乐能力的中端笔记本用户，学生用户
◆咨询电话：800-858-0619（售前咨询）
◆相似产品：14英寸游匣7000、华硕R510JK等

“游匣”是戴尔在其消费级笔记本灵越（Inspiron）系列产品中最新推出的游戏向产品，其中较早推出的14英寸产品已经获得了很好的市场反响。在研究了近期游戏本和游戏的发展趋势、玩家的偏好变化后，戴尔又推出了15英寸屏幕的新游匣7000。





新的游匣7000与14英寸产品设计相似，不过采用了更大的15.6英寸全高清防眩光显示屏（可选触控和4K屏幕），外形简洁，比较轻薄，有红黑两种颜色，肤质涂层手感出色。它采用防泼溅全尺寸键盘（可选背光），带有侧面数字小键盘，带有面积较大的一体式触控板



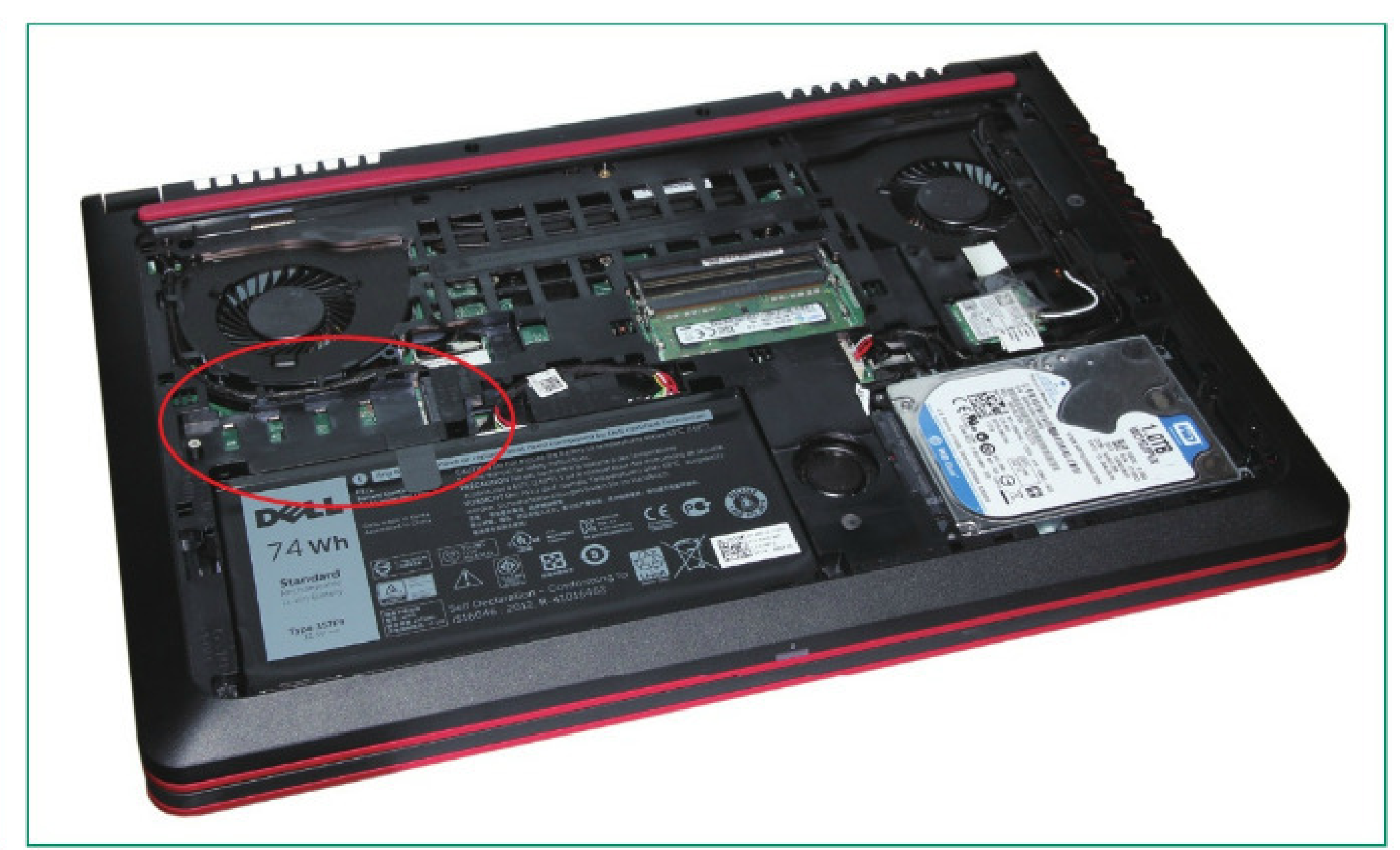
↑↓15英寸游匣7000最大厚度为25.3mm，圆润的尾部造型在硬朗中不乏柔和，同时使散热排气角度更大，且尾部略高而前部略低的设计让键盘面略带角度，使用手感更舒适。其侧面USB接口全面转换为USB 3.0标准，更符合目前的实际使用需求



样品配置	
处理器	英特尔酷睿i5-4210H@2.9GHz（最高睿频3.5GHz）*
内存	4GB DDR3
硬盘	1TB 5400rpm机械硬盘（可选混合硬盘或固态硬盘）
显卡	NVIDIA GeForce GTX960M（4GB GDDR3显存）+英特尔核芯显卡
光驱	无
显示屏	15英寸，1920×1080（可选触控和4K显示屏）
摄像头	720p前置摄像头
无线连接	802.11ac、蓝牙4.0
接口	USB 3.0×3，HDMI、千兆有线网络接口、耳麦接口、多合一读卡器等
操控	全尺寸键盘带数字小键盘（可选背光）+多点触控板
尺寸	383mm×265mm×25.3mm
重量	2.59kg**，旅行重量3.21kg（含电源、充电线）
操作系统	Windows 8.1***

注*：官网已升级至第六代智能酷睿i5 6300HQ/i7 6700HQ
注**：触控屏版本重量为2.67kg
注***：官网已升级至Windows 10





15英寸游匣7000底部平整，带有大型进气口和朝向下方的低音炮。它只需要拧开一个螺丝就可以开启整个底盖进行维护和升级，用户不仅能轻松增添内存、更换硬盘、清扫风扇，还可通过预留的M.2 SSD接口（红圈处）安装固态硬盘，大幅提升存储性能

性能测试		
项目	设置	得分/平均帧速
PCMark 8	HOME	2926
	CREATIVE	3256
	WORK	4051
3DMark	Fire Strike	3765
	Fire Strike Extreme	1949
CINEBENCH R15	OpenGL	72.43fps
	CPU	333cb
天堂4.0	1920×1080，高画质，普通曲面细分	39.6fps
	1920×1080，高画质，关闭曲面细分	45.8fps
最终幻想14	1920×1080，最高设置	32.868fps
	1920×1080，高设置（笔记本）	47.210fps
怪物猎人 Online	1920×1080 4×MSAA	20.2fps
	1920×1080	30fps
生化危机6	1920×1080，最高画质	6186
古墓丽影9	1920×1080，最高画质	32.2fps
	1920×1080，非常高画质	48.6fps
MediaCoder手机格式转码（Intel GPU加速）	转码速率	12.1×
	压缩比例	1.19：1
Fritz Chess Benchmark	4线程	6449千步/秒

在实际测试中，其日常应用和游戏性能都比较好，特别是在960M显卡支持下，它完全可以在全高清分辨率和较高画质下流畅运行高端3D单机与网络游戏。需要注意的是，我们的样品已经是最初始配置，目前戴尔官网已经全部升级为性能更高的第六代智能酷睿处理器，实际性能应该会有一定提升。

采用双大直径风扇和开口更大的尾部弧形排风口后，15英寸游匣7000在满负荷运行时的风扇噪声比14英寸游匣7000还低了一些，并且降温效果不错，室温20℃时，长时间运行后底部温度最高的部位也只是接近体温而已。在播放720p视频时，其续航时间可达4.5小时左右（保留10%电量）。

尽管从测试看，15英寸游匣7000低端型号的配置在大部分应用和游戏中已经完全够用，不过考虑到未来的应用能力和高端需求，单通道4GB内存已经略显不足，5400rpm机械硬盘速度亦显得不足，最好能自行增加4GB内存（139元～199元）和128GB M.2固态硬盘（399元～599元），不仅可大幅提升应用能力，而且总价格可保持在7000元以内。

总结：新的15英寸产品不仅在14英寸游匣7000的基础上升级了处理器和显卡，使其拥有了更强的性能，而且在散热系统、维护设计、升级选项等方面都有明显进步，比较轻薄的电源和电源接口灯光、全USB 3.0接口、尾部排风口设计等细节更是提升了应用体验，这些特色和不错的性价比，使它成为了一款相当适合普通玩家的大众级游戏本。

大众音乐人的起点
FIIL耳机

■青岚



炫目度：★★★★☆
口水度：★★★★☆
性价比：★★★★

◆FIIL◆已上市◆1099元/1599元/599元（FIIL标准版/无线版/Bestie）
◆附件：音频线、充电线、携带包、登山扣等
◆推荐：对音质有一定要求的时尚音乐发烧友
◆咨询电话：无（在线支持）◆相似产品：Beats、铁三角等品牌的时尚型耳机

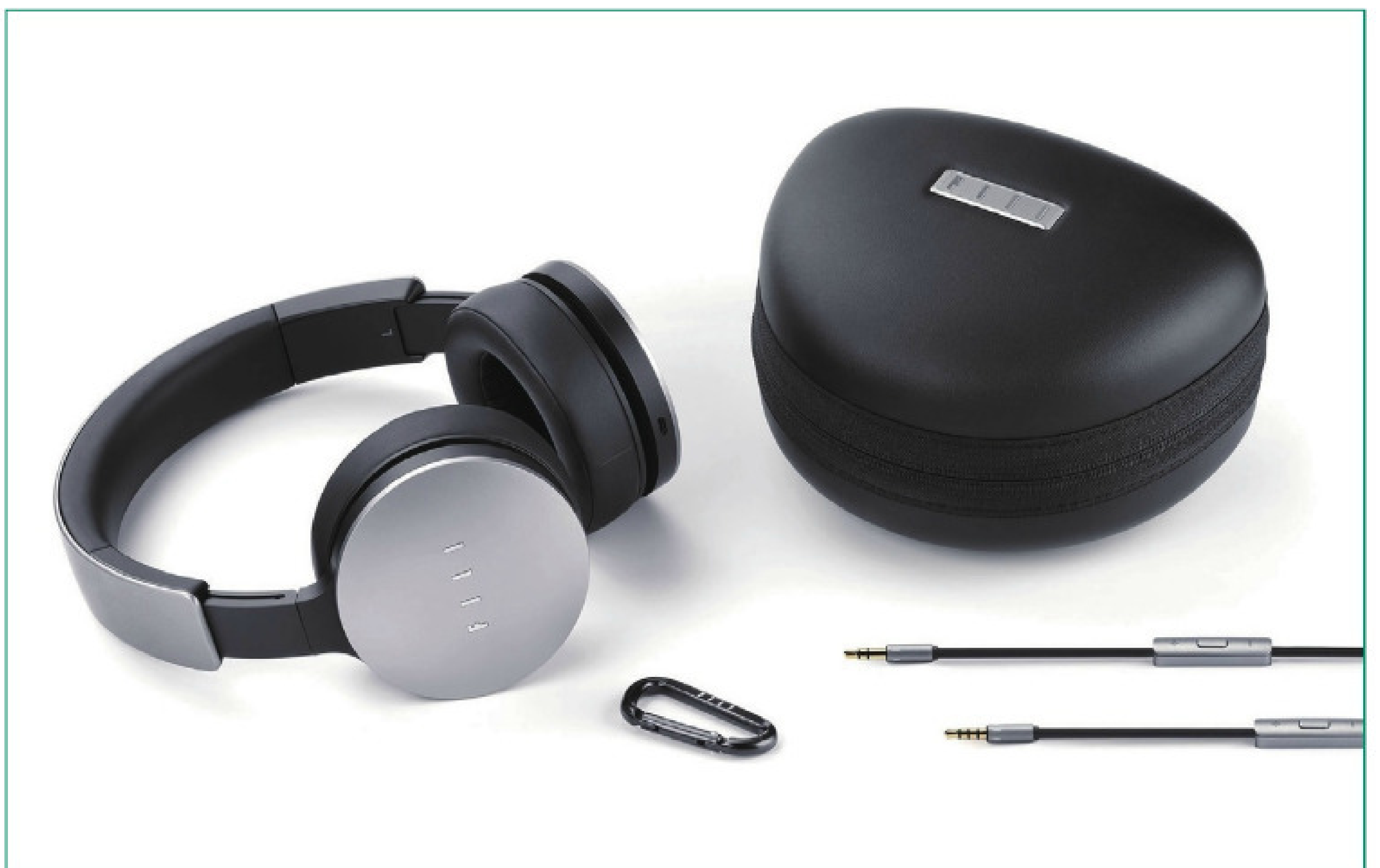
对很多人来说，FIIL耳机是一个相当陌生的品牌，不过其创始人的名字绝对是歌迷们耳熟能详的——汪峰。除了创作音乐外，汪峰对自己音乐在爱好者身边的实际表现当然也是很关心的，并且为了更好地呈现好音乐，与很多业界大咖合作推出了这一新的耳机品牌，FIIL这个词脱胎于英文词Feel（感觉、感受），说明它的目标就是为音乐爱好者提供不一样的Feel。



FIIL耳机有流光银、魔影红、星空蓝三种颜色，采用可折叠的头戴耳罩式设计，铝制耳罩为完美的圆形，侧面带有可发光的FIIL品牌标志。其头条部分采用牢固坚韧而轻巧的尼龙材质，耳罩和头条部分均包有厚实的海绵和肤质涂层。采用蓝牙4.1技术的FIIL Wirelss和FIIL外形基本相同，支持NFC快速配对，增加了侧面触控操作功能



FIIL耳机的整体做工非常出色，耳罩部分可伸缩、折叠、旋转，可适应不同的头型，并且便于携带。贴耳软垫部分也有一定的角度调节能力，佩戴更舒适



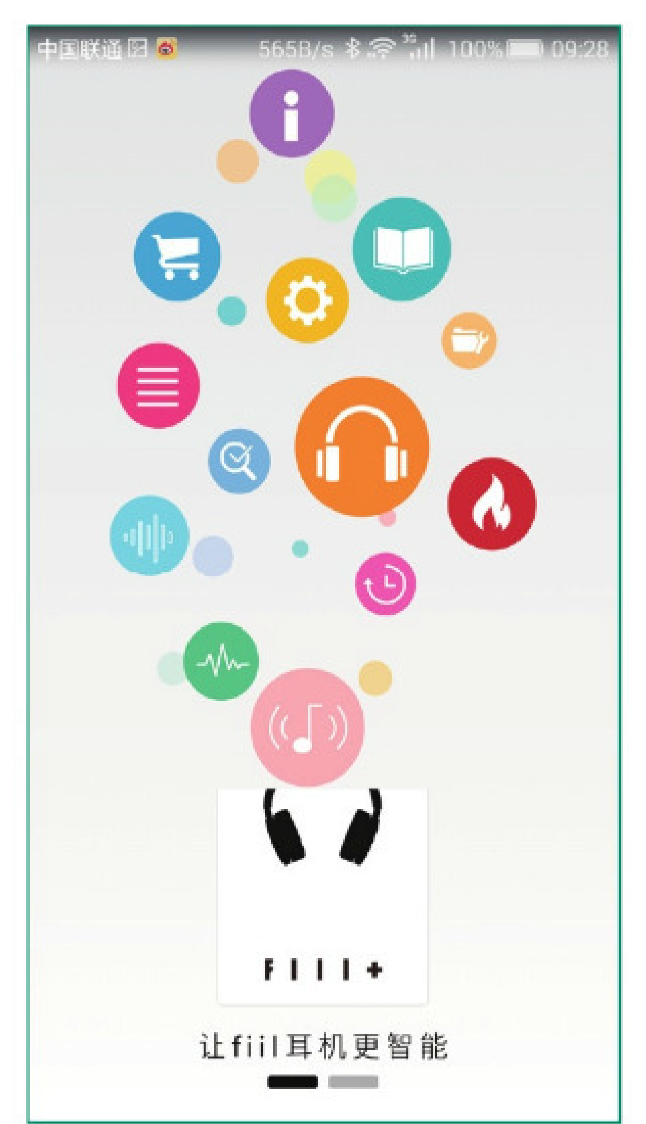
FIIL耳机采用分离式耳机连线，提供了苹果和Android设备两种标准接口的连线，连线均与耳机主体色彩相同，且带有外形相同的线控/麦克风单元，不过在两种操作系统中，线控的默认操作方式略有区别。其耳机连线相当粗壮且硬度较大，有一定的防缠绕能力，另外它还提供了可保护耳机及连线的半硬质便携包及登山扣等配件





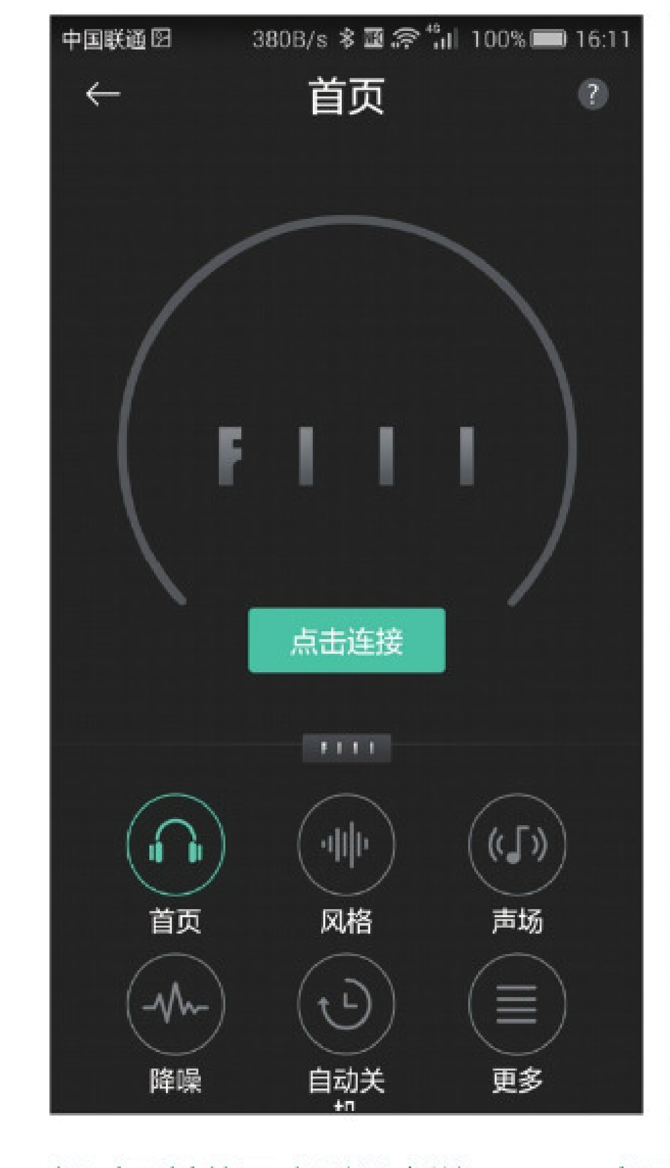


FIIL耳机系列中还包括入耳式耳机FIIL bestie，它也有三种色彩，而且使用防缠绕的“面条线”





作为智能时代的耳机，FIIL还提供了“FIIL +”应用，帮助用户解决使用中的问题，甚至带有自动煲机功能





相对于其他两个型号来说，FIIL +应用对FIIL Wireless的支持显然更丰富，甚至可进行耳机固件升级

FIIL耳机拥有40mm动圈单元，采用专利技术的低音增强管+双阻尼双后腔设计，不仅声音效果，特别是低音出色，而且更容易推动，更适合手机用户。它采用主动降噪技术（ANC），据称能消除85%的外部噪声，让用户欣赏到更纯净的音乐。

在实际使用中，这款耳机的佩戴比较舒适，尽管290g的重量不算很轻，但贴合头型和适合耳部的设计，使其在长时间佩戴后基本不会有疲劳和压迫感，不过密封式耳罩式设计难免显得比较闷热，天气较热时容易出汗。在开启降噪后，它可以很明显地降低重复的低频噪声，例如在繁忙的公路边使用时，几乎无法感觉到两条车道之外的车辆行驶澡声，在汽车、火车和飞机上则主要能消除路面/风声/发动机声，但中高音如近处的人声、喇叭声，甚至摩托车的二冲程发动机声等还是能听得比较清楚。它内置570mAh电池，可支持大约50小时的主动降噪，同时开启logo灯光的话电池续航时间为30小时左右。

我们使用手机和高品质MP3进行音质试听，它很容易推动，声音的分辨力比较出色，一些歌曲的微小细节如背景音、并不突出的伴奏等都能感觉到。其高音清澈、中音圆润、低音则特别突出，甚至有直击心脏的感觉，不过在某些并不强调低音的音乐中显得有些“抢镜”。

总结： 在专业音乐人和专业耳机、音响、工业设计团队的共同努力下，FIIL耳机确实是一款秀外慧中的产品，很符合其“大众音乐人的起点”这一定位，很值得上头条（笑）。P

家庭数据仓库
希捷NAS硬盘

■ 魔之左手



炫目度：★★★

口水度：★★★★

性价比：★★★★

◆希捷（Seagate）◆已上市◆1229元（4TB）◆附件：无◆推荐：家庭、企业级NAS或其他不间断存储设备的用户◆咨询电话：400-887-8790（产品支持）◆相似产品：西数NAS硬盘、希捷监控级硬盘等

在新的数码时代，各种设备间的数据同步和私人数据量的快速膨胀，让存储成为了新的热点之一，除了网络服务商的各种云存储解决方案之外，NAS在性能提升和功能扩展后，正成为个人中小企业“私有云”的首选设备，为了满足这些用户的需求，目前我们也见到了比传统监控级硬盘容量价格比更高，而性能完全够用的NAS专用硬盘。




希捷NAS硬盘容量为1TB～4TB，采用1TB容量单碟、4TB版本采用4磁碟设计，因此重量厚度都显得比较大，操作系统中显示的实际可用容量为3.64TB



希捷NAS硬盘使用SATA 3（6Gbps）标准接口，内置64MB缓存，其主控板也相当简洁

成绩\配置	无附加硬盘	+1TB（希捷7200rpm）	+4TB（希捷NAS硬盘）
空闲功耗	16.52W	21.7W	21.5W
对拷速度	N/A	22MB/s	15.7MB/s
对拷功耗	N/A	26W	25W
外部传输速度	91.6MB/s	88MB/s	85.8MB/s
外部传输功耗	19.5W	25.2W	24.4W

与追求性能的台式机硬盘不同，希捷NAS硬盘采用较低的5900rpm（转/分钟）转速，可以降低功耗和振动、噪声，更适合高集成度的NAS设备，以及无间断的长时间使用，不过低磁盘转速显然也会影响传输速度，那么在实际使用中它的表现究竟如何呢？

在实际使用中，我们使用QNAP TS220作为平台，将4TB硬盘作为新增硬盘，与1TB的7200rpm新增硬盘进行对比，NAS内保留1TB数据硬盘以便进行内部传输测试。

从测试看，与仅有1TB容量的常见台式机硬盘相比，4TB的NAS硬盘在所有状态下的功耗都要更低一些，而且与外部的数据交换速度差距非常小，只是进行内部数据传输的速度有明显差距，这可能与TS220的传输机制有关，将两块硬盘的速度差距放大了不少。当然NAS内部的数据对拷也很少使用，一般只在更换硬盘配置时会使用这一功能。

尽管也要考虑NAS的自身功耗，不过我们也可以看出希捷这块NAS硬盘的空闲功耗在4.98W以下，全速工作功耗在5.5W以下，基本符合其标称功耗，而且在全程使用中，仅有非常不明显的机械运行声，且长时间运行后盘体只是微微升温，比台式机常用的7200rpm硬盘要凉爽许多。

总结： 希捷NAS硬盘是一款根据NAS和网络需求，对功率与性能进行了较好优化的产品，可在NAS上提供与高速硬盘非常接近的数据传输速度，同时容量成本、功耗、发热量、运行振动和噪声，以及24×7方式长期运行的稳定性与全使用周期的经济性等方面都有一定的优势。P

科技融合时尚
H3C魔术家路由器

■青岚

作为一家在商业网络市场成绩斐然的公司，H3C（华三通讯）涉足消费领域的第一款产品——魔术家路由器（Magic B1）相当独特，甚至可以说是对品牌自身和传统产品的一种颠覆。



炫目度：★★★★☆
口水度：★★★★
性价比：★★★★☆

◆华三通讯（H3C）◆已上市◆199元
◆附件：变压器（带网线接口）、数据/电源线、说明书、质保证书等◆推荐：追求时尚和易用性的年轻用户、普通家庭用户
◆咨询电话：400-600-9999（客服热线）
◆相似产品：小米mini路由器、华为荣耀路由





魔术家路由器采用扁平的碟形设计，厚度仅有9.8mm，直径14cm，重量为120g，体型轻薄小巧，外形简洁大方，还有多种个性化外壳可选。这样的外形设计让它既可以轻易地塞入任何不起眼的角落中，也能够堂而皇之地展示在任何显眼的位置上，不会在家居环境中产生任何“违和感”。H3C甚至提供了支架（需自行购买），可将其竖立摆放，让它看起来更像是个观赏瓷盘而非电子设备

项目/频段	2.4GHz	5GHz
1.5米信号强度	77%	70%
1.5米传输速度*	10MB/s	11.1MB/s
5米信号强度	60%	63%
5米传输速度*	4.78MB/s	10MB/s
10米穿墙信号强度	31%	37%
10米穿墙传输速度*	2.08MB/s	5.60MB/s

注*：文件传输测试将两台PC分别连接有线和无线网络，源文件和接收路径均位于高速SSD上





异常纤薄的魔术家路由器显然无法容纳普通网线接口，且其时尚装饰式的设计更不应被大量连线破坏，所以它将有线网络输入输出接口移至变压器部分，因此路由器上只带有一个类似Mini HDMI的电源/信号接口，也只需要连接这一根连线即可使用，既便于安置使用又不破坏美观

魔术家路由器采用802.11ac WiFi标准，2.4GHz+5GHz双频段总速率最高达1167Mbps。它采用4根内置天线进行360°信号覆盖，信号范围是与其外形类似的扁圆形，而非常见路由器的圆形，在同样的功率下在水平方向集中更好的信号效果。在实际信号强度和传输速度测试中，其表现也确实比常见的801.11ac路由器更好。

在采用双频合一方式时，魔术家路由器对频段的选择标准并非是信号强度，而是更贴近实际效果的传输能力，例如在1.5米距离测试中，它更多地使用了信号强度略低，但传输速度更高的5GHz频段。不过，我们发现频段切换时可能会造成无线信号的暂时中断，有些App会认为丢失网络连接而中断下载、运行、音视频播放。虽然集成度很高，但在长时间使用后，魔术家路由器只是底部略微有些升温。



←魔术家外形追求简洁时尚，使用设置则追求简单易用，最基本的外部连接、无线设置都可在很清晰的指导下快速完成

→对普通用户来说，不仅在设置时能选择类似数码设备的简易界面，还能直接使用2.4GHz/5GHz双频合一方式，共同使用一个网络广播ID，根据需要自动提供不同的频段



系统监控
无线设置
接口设置
上网管理
安全专区
防攻击
高级设置
防攻击设置
防范等级： 中级
丢弃攻击报文，不记入日志
丢弃攻击报文，并记入日志
说明：高级－－同时开启DOS和PSD相关的防攻击功能，安全级别最高。
中级－－仅开启DOS相关的防攻击功能。
关闭－－禁用IDS防攻击功能。

↑作为商用级网络的领导厂商之一，H3C的消费级产品也拥有很好的安全性和设备管理能力，支持访客网络、家长控制、流量控制、网络防攻击、高级网络路由设置等功能

→魔术家路由器带有WiFi休眠和功率调整等功能，不仅节能，也可以减小多个无线网间的干扰，还很适合对“电磁辐射”一词特别敏感的人群



总结： 魔术家路由器是一款设计出色、简单易用同时性能不错的产品，虽然它也拥有一定的高端功能，但只能提供一个有线输出接口限制了对高端用户的吸引力，例如同时拥有台式机、NAS等高速设备时，唯一的有线网络接口就显得有些不够了。P

简单升级，乐趣倍增

派诺特新一代遥控弹跳车/迷你飞机

■青岚



intel KINGMAX Western Digital 晶合实验室测试联盟

炫目度：★★★★☆
口水度：★★★★★
性价比：★★★★

◆派诺特（Parrot）◆已上市◆1388元/699元◆附件：电池、USB充电/数据线、贴纸、说明书、备用橡胶垫等◆推荐：时尚数码玩家、喜欢探索的青少年、节日礼物买家◆咨询电话：无（网络在线支持）◆相似产品：内地暂无

通过智能移动设备遥控的派诺特弹跳车Jumping Sumo、迷你飞机Rolling Spider灵活有趣的玩法和相对较好的价格，吸引了不少数码玩家的关注。最近这两款产品推出了型号配置更丰富，针对性更强，玩法也更多的后继型号，包括更适合夜间使用的Jumping Night遥控车和Airborne Night 遥控飞机、竞速型车辆Jumping Race、可用乐高玩具扩展的飞行器Airborne Cargo，甚至还用飞行器主体搭配水翼船体，提供了水上遥控玩具。

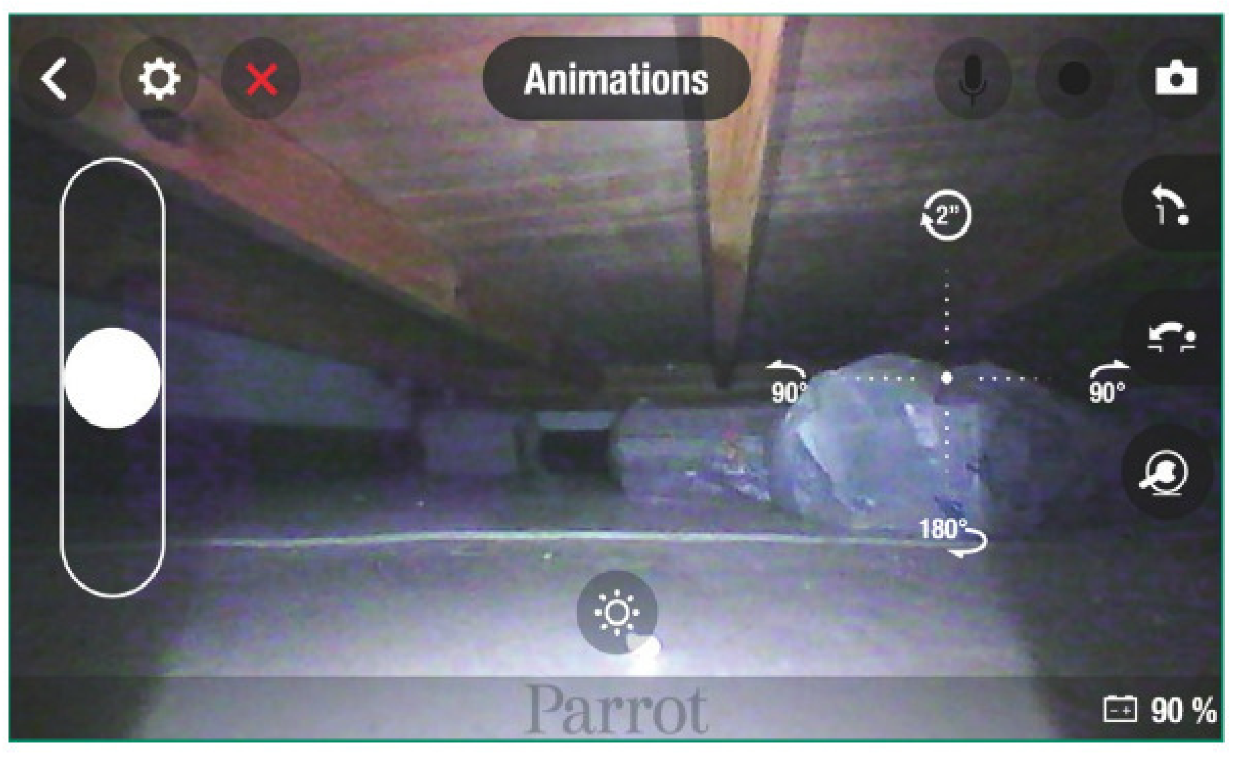
派诺特新一代遥控玩具尽管仍然保留着

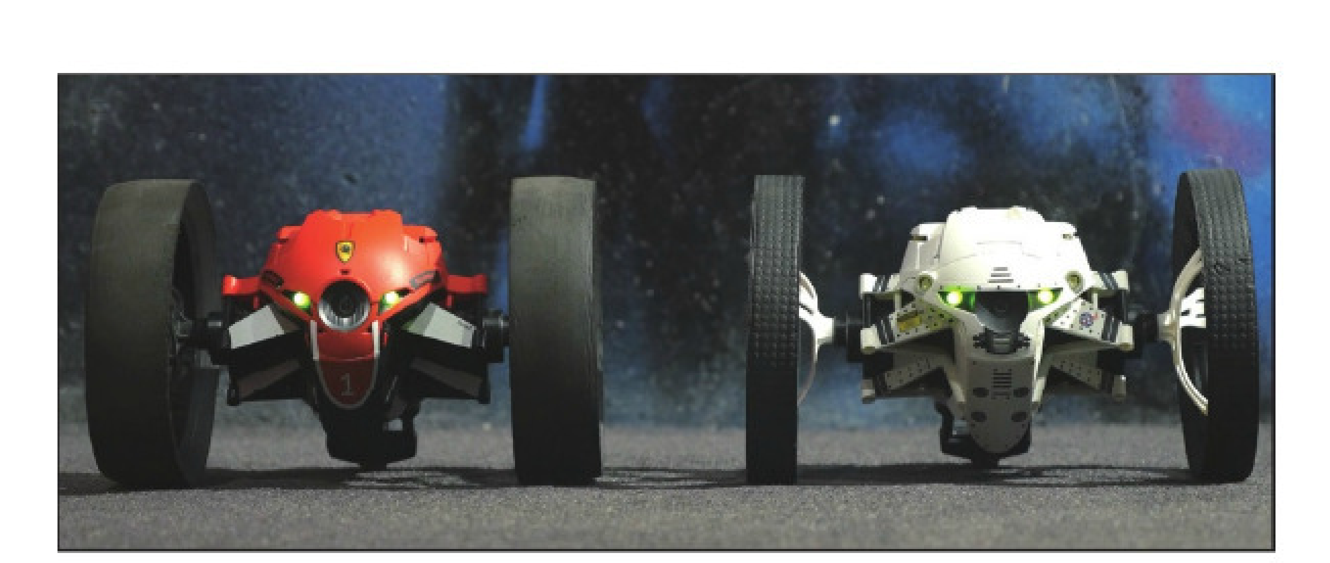


↑Jumping Night的总体布局和外形与上一代的Jumping Sumo相似，运动功能、操控方式完全相同。它采用可变间距的轻质泡沫塑料轮，前方带有摄像头，后部则是坚固的伸缩杆，用于行动时平衡车体和进行弹跳动作

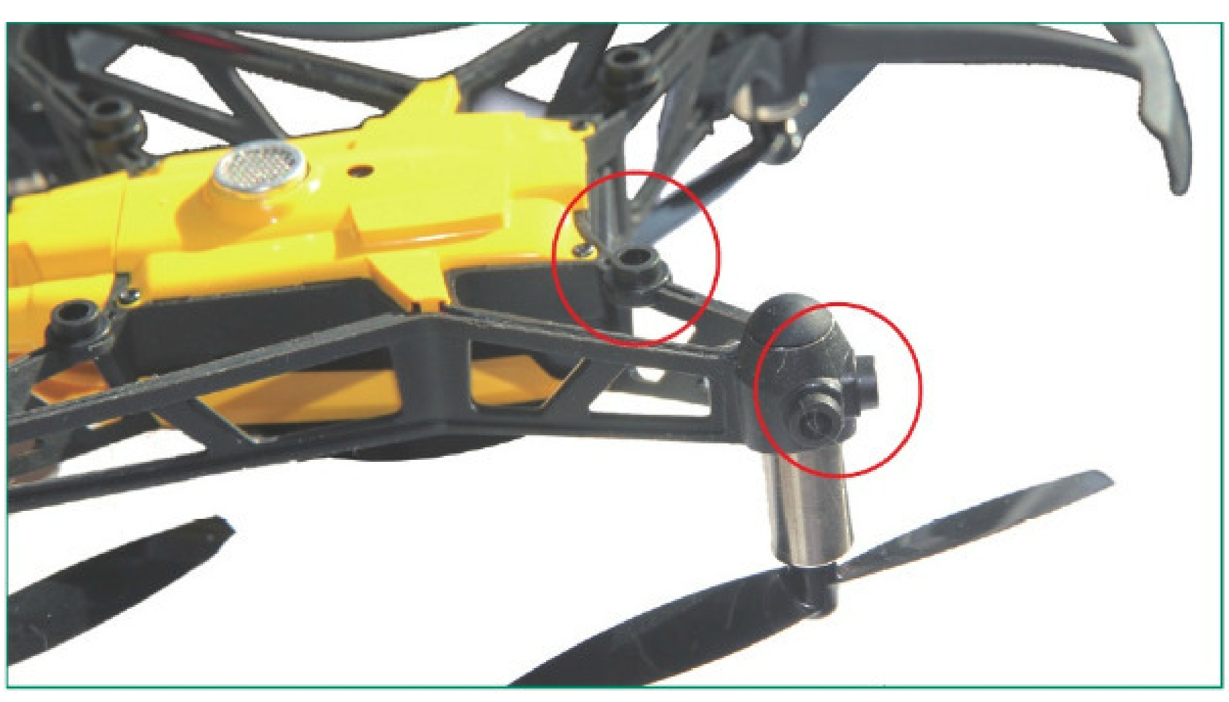


←↓Jumping Night前方有两个与摄像头方向一致的LED灯，开启后可以让摄像头在夜间或阴暗处比较清晰地拍摄1.5米甚至更远的景物（下图），用于远程遥控和录像，或设置为类似警灯的闪烁模式。另外其摄像头旁的扬声器提供了远程语音传输功能，玩家可通过它将语音传送到朋友身边





↑另一款新遥控车——Jumping Race（左）的外形、基本功能和操作方式都与Jumping Night类似，只是没有配置车灯。它采用更宽大的轮胎，可增加速度和行驶稳定性，特别适合喜欢竞速运动的玩家



↑Airborne Cargo底部带有超声波窗口，对地面进行实时扫描以确保飞行稳定性。其底部还有一个只能拍摄静态图片的640×480分辨率摄像头，内置32MB存储空间，可容纳600张以上的照片。它的4向支架上各带有一个乐高（LEGO）玩具标准接口，起落点则各带有两个乐高插口，可安装乐高配件组成起落架或搭载物，在安装较多较大的配件时还可拆掉侧面防护框以增大载重量和可用空间



←Airborne Cargo的主体外形和飞行、遥控能力都与Rolling Spider相似，但采用更流行的侧面防护框架，顶部带有三对乐高接口，前方带有两个接口（见本文题图），加上底部接口，可安装大量乐高人偶等配件，组成一台特别个性化的遥控飞行器

“前辈”的基因，但增添了不少新的实用能力，各有不同的绝技，例如Jumping Night的“探照灯”、新增内置存储；Airborne Cargo与乐高玩具的适配能力等。

Jumping Race具有和上一代产品——Jumping Sumo类似的稳定和特技行驶能力，操作感几乎完全相同，新增的3.67GB内置存储空间可存储1小时以上的录像。另外其WiFi连接能力也有一定的升级，无障碍物的情况下可在15米内几乎无延迟地进行遥控和图像传输，在间隔两层承重墙的情况下，无延迟操作距离约为10米左右，而且在20米距离内几乎不会出现完全断开连接的情况。

在实际测试中，我们感觉Airborne Cargo电动机的功率似乎比上一代有了提升，这应该是为了满足扩展搭载的需求而进行的改动，在无搭载的情况下垂直爬升和平面飞行速度都更高，因此操控感略有不同，而且噪声较大，电池耗电似乎也更快了一些。

总结： 新一代派诺特智能遥控玩具设计更成熟，也更有针对性和趣味性，可满足很多不同需求的玩家，不过这些产品，特别是其中的飞行类设备，在摄像能力和电池续航能力等方面与派诺特更高端产品系列的差距还是比较明显的，对这些方面比较在意的玩家可以考虑选择我们曾经介绍过的派诺特Bebop等产品。P

跨入新时代
电脑形态再进化（上）

文 | 墨汁做寿
Cherry

也许大家都没有意识到，在IT领域，特别是PC相关产品方面，从2010甚至更早开始发展的很多所谓“黑科技”，在2015年逐渐成熟和商品化。2015年底，当我们选择一台基于最新技术的个人电脑时，一定发现会呈现在我们面前的，是一台从外到内都与前些年，甚至与2015年初差异相当巨大的PC，电脑形态显然开始一次新的进化。也许目前大多数人并没有选购或升级PC的计划，不过在PC形态正发生重大变化之时，不妨让我们提前体验了解和体验一下这些新产品。

“黑科技”呈现——PC的技术发展

尽管2015年的很多PC配件产品都呈现一种跨越式发展的趋势，换代产品层出不穷，但追根溯源，其中的大部分其实早已发展了相当长的时间，有些已在各种展会中多次亮相，甚至还有一些在更高端或更专业的领域早已付诸应用。不过这些专业人士已经有些脸熟，但一般消费者却很少能接触到的产品恰好同时大规模进入消费级PC市场的时候，还是让人们感觉到PC产品有了这种所谓跨越式的进步。

操作系统

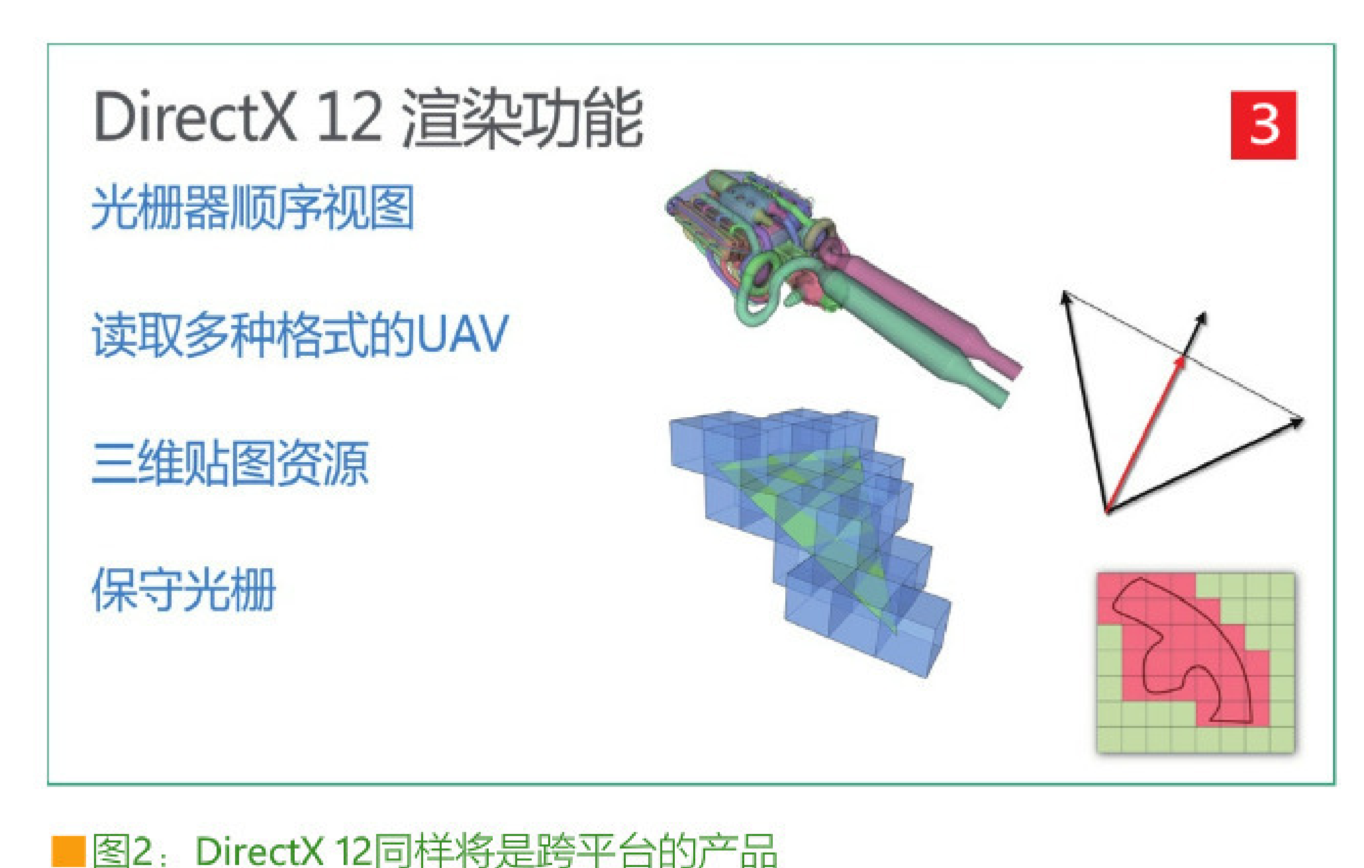
也许操作系统并不能算是我们一般认识的“配件”，但它在电脑中的地位却绝对不比处理器、显卡、内存、硬盘逊色，其实如果关注我们的各种硬件评测也会发现，操作系统也总是被列在电脑的配置单或评测平台介绍中。而新的Windows 10操作系统带来的不仅是PC在设计、使用、体验上的变化，更是整个消费IT数码市场的巨大变化，作为消费级市场上第一款真正跨平台的操作系统，它支持PC、平板电脑、手机，甚至是游戏主机和智能穿戴设备等设备，用户在这些设备上将使用类似的用户界面，获得类似的应用体验，在加上目前非常流行的云存储数据同步，相当于将用户每一个设备的桌面甚至应用都完全串联到一起。理论上讲用户完全可以在办公、娱乐、游戏中随时根据需要随时更换设备（图1）。

Windows 10在PC平台上的表现也是可圈可点的，因此才能在3个月内得到1.1亿用



■图1：Windows 10宣传图，下方宣传语为“一个产品家族，一个平台，一个应用商店”





■图2：DirectX 12同样将是跨平台的产品

■图3：DirectX 12的新增画面特效并不突出，也更偏向于高效率





■图4，5：《Ashes of the Singularity（奇点灰烬）》Alpha测试版的画面

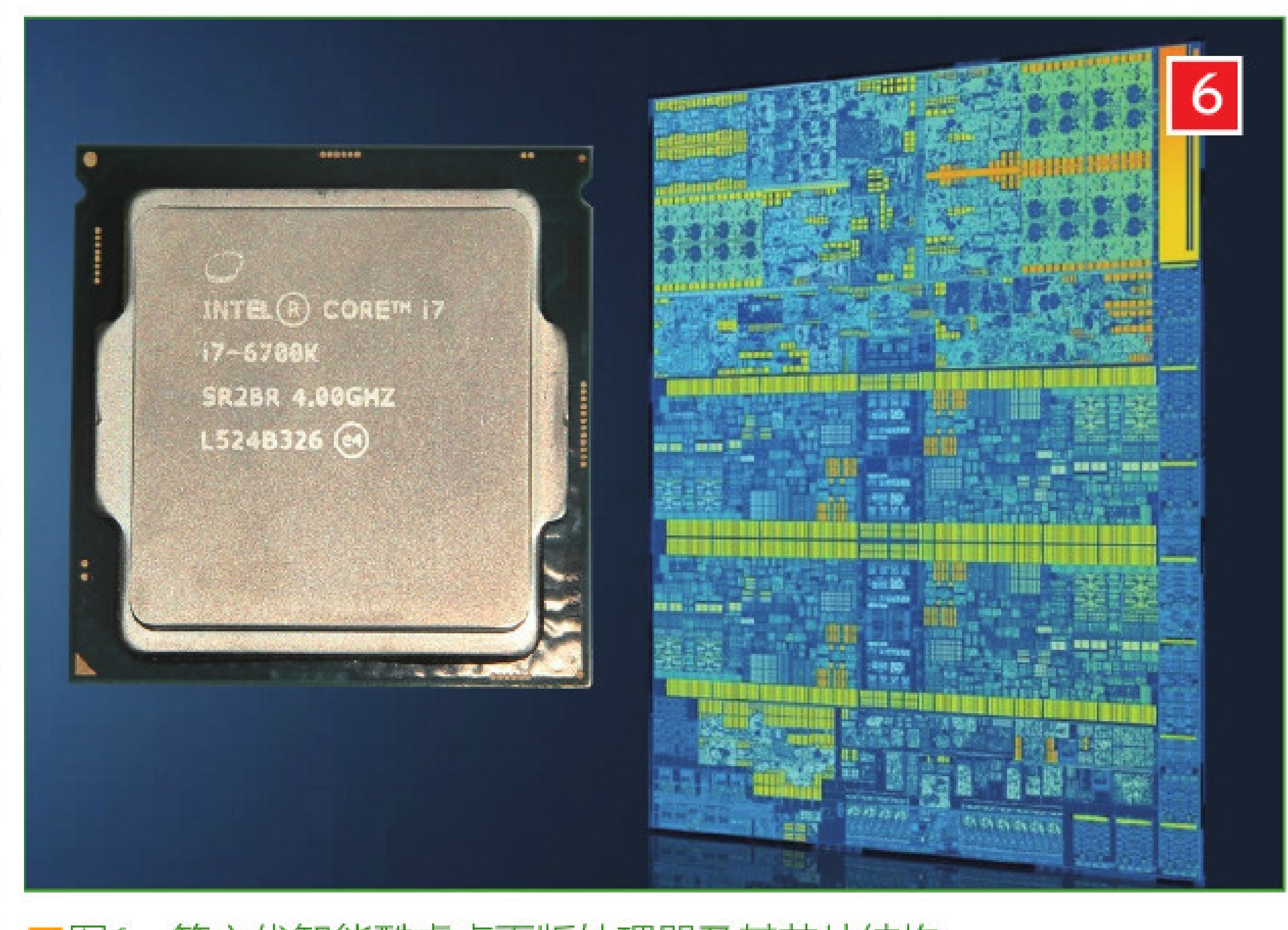
户的支持，甚至比之前最受好评Windows 7普及速度更快。其中对玩家来说，升级Windows 10最重要的原因之一应该就是DirectX 12了。与之前强调更多华丽特效的版本不同，DirectX 12将通过更偏向硬件底层的优化，例如更好地支持多线程多核心处理器、有效地重复使用渲染命令、减少状态更高的开销、使用着色器和管道状态缓存等，可为玩家提供更高的处理效率，这点有些类似AMD曾经大力推广的Mantle，而且据说确实得到了AMD的相关支持（**图2**）。

DirectX 12也是一次比较平稳的过度，它有着很好的向下兼容性，AMD与NVIDIA都宣称最近几代的GPU都可以较好地兼容DirectX 12，囊中羞涩又想用上Windnows 10系统的玩家完全不需要着急升级显卡。当然支持DirectX 12的显卡也是有着不同标准的，微软称其为“特性级别”（Feature Level），例如Radeon R9 270支持Feature Level 11_1，R9 290则可支持Feature Level 12_0。Feature Level标准不同的GPU虽然都可以使用DirectX 12程序，但不一定能支持同样的技术和特效，因此要想更完整地体验DirectX 12特效，还是应选择AMD Fury、NVIDIA第二代Maxwell等最新的GPU，以支持更高的Feature Level 12_0甚至Feature Level 12_1标准，而所谓支持DirectX 12的早期GPU，应该是指它们在使用DirectX 12时可以获得效率提升，能够展现的画面特效很可能与DirectX 11.1并没有什么不同（**图3**）。

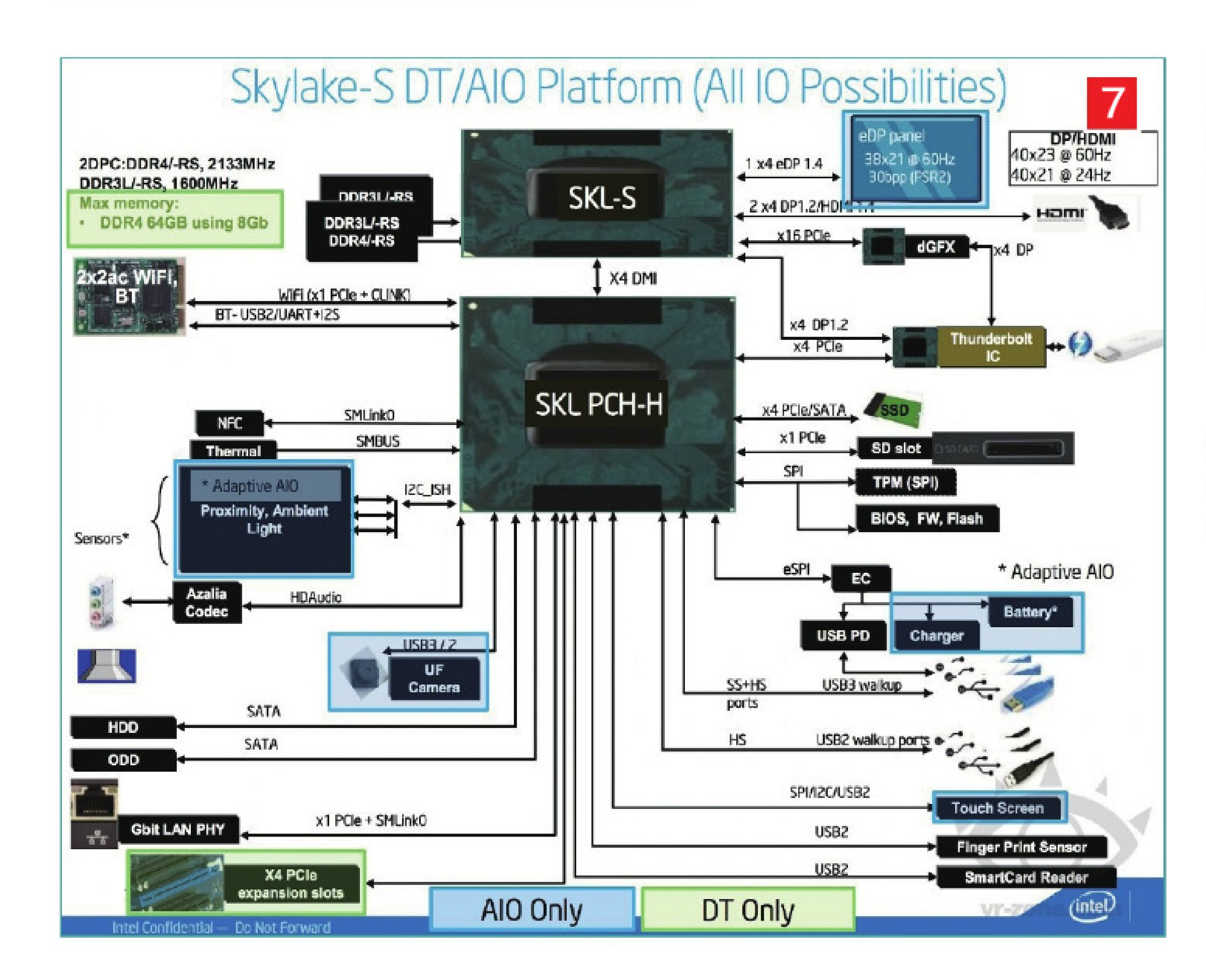
从游戏支持上看，支持Windows 10和DirectX 12的游戏正在汹涌而来，甚至在年中就出现了支持DirectX的游戏试玩版，例如《Ashes of the Singularity（奇点灰烬）》，不过从目前放出的游戏画面上看，并没有感觉到它的图像有多么华丽，但在战场上同时展现大量细致的3D单位而不会将系统明显拖慢，说明DirectX 12在多线程处理和效率优化方面有着出色的表现（**图4，5**）。

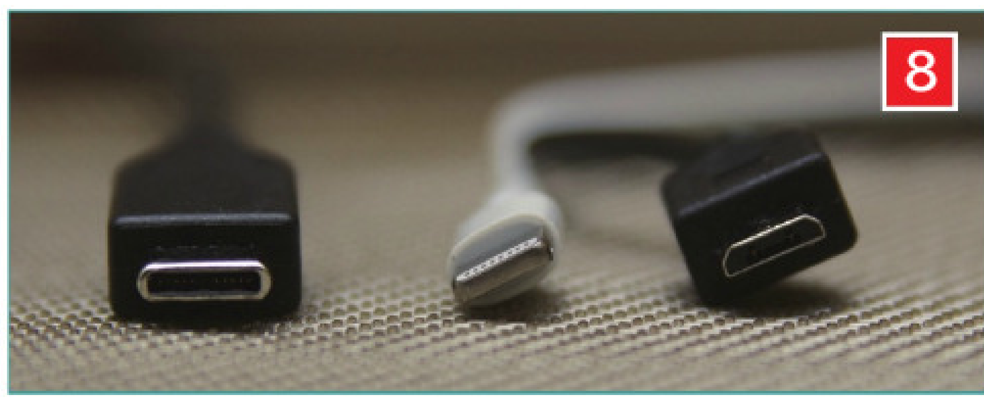
处理器与主板

处理器和主板就像是PC的大脑与神经系统，前者是电脑分代的主要标志，后者由于负责连接主要配件，因此决定了相应配件的类型，2015年的新一代处理器及主板代表无疑是Intel推出的第六代智能酷睿处理器（**图6**）和100系列芯片组主板。



■图6：第六代智能酷睿桌面版处理器及其芯片结构





■图7：Intel 100系列芯片组架构功能示意图，可以看到很多新增或加强的新功能，如支持DDR4内存、支持SSD的PCI-E总线、更强的DP（DisplayPort输出能力）等

■图8：从左至右为Type-C USB接口、苹果Lightning（闪电）接口、目前最广泛使用的Micro USB接口

与前文中提到的DirectX 12理念类似，第六代智能酷睿的处理器计算能力虽有提升，不过与前几代产品相比并不算很突出，可是它内置了更强大、更先进、支持DirectX 12的核芯显卡或锐炬显卡（Iris/Iris Pro），拥有更强的指令执行效率和内外部通信能力，还与新的芯片组主板配合，在主流市场首次引入了DDR4内存、USB 3.1接口、PCI-E新版本等功能（**图7**），另外PCI-E总线的高速M.2接口SSD、不分正反面且速度更高的Type-C USB接口（**图8**）等产品也在逐渐成熟后，也获得了主板厂商的支持，随着本次平台升级大举进入主流市场，让人感觉本次的新平台让电脑的实际应用能力前进了一大步。

内存

在2014年Intel的最高端消费级平台——至尊酷睿i7-5960X和X99主板上，我们就看到了新一代内存DDR4的身影，时隔一年半后，这一新规格内存终于走向了主流市场，成为第六代智能酷睿处理器的标配之一（**图9**）。

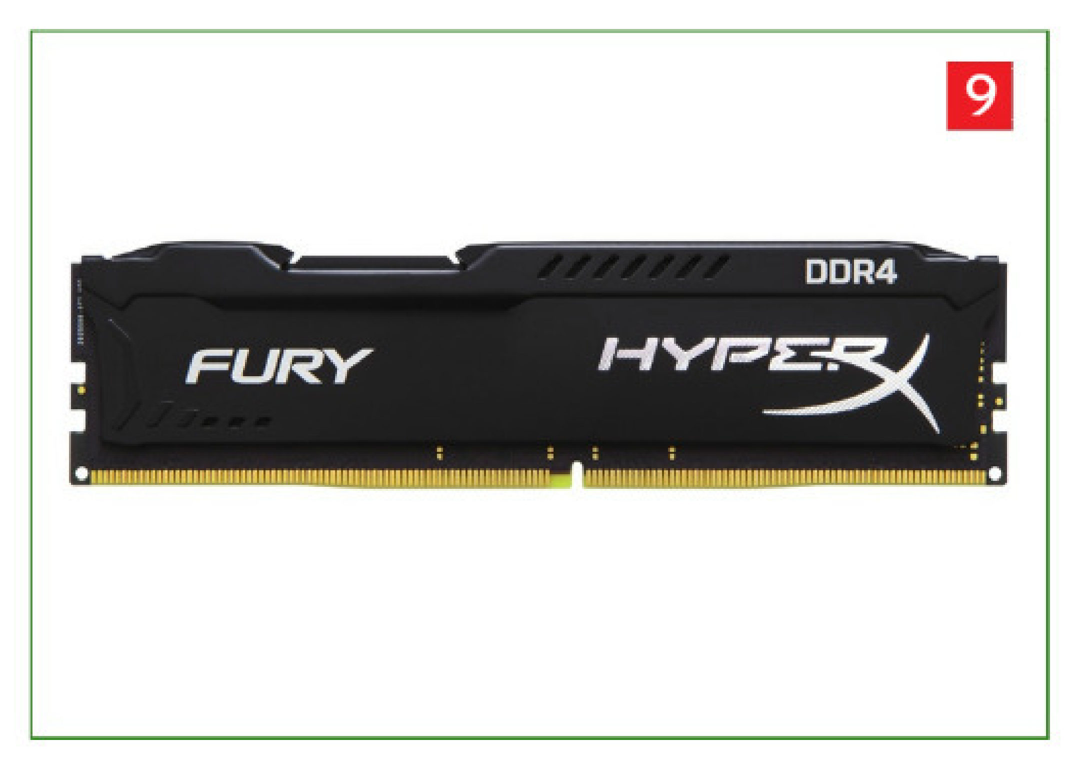
DDR4内存通过比DDR3更高的16bit的预取机制，加上自身频率的提升，让带宽有了巨大提升，例如DDR4 2133的带宽高达48.4GB/s，远高于上一代智能酷睿采用的DDR3 1600（带宽12.8GB/s）。DDR4内存采用比DDR3更低的电压驱动，功耗方面也有一定的优势。

需要注意的是，DDR4比较复杂的设计造成延迟明显提升，因此在频率相近的情况下，实际应用和测试中可能不会表现出明显优势，不过目前其频率已经提升至4GB以上，相信未来引入这些高速DDR4内存后，系统性能会因此有巨大进步。

显卡

2015年笔者更关注的是一款短板显卡AMD Radeon R9 Nano（**图10**），这款长度只有15cm的显卡看起来并不起眼，从外观上看很类似于一些非公版设计的中端显卡，不过其性能却远非之前类似尺寸的显卡可比，它不仅是一款旗舰级显卡，而且采用的是AMD最新旗级产品——Fury系列中最高规格的GPU，规格甚至高于传统大卡样式的Radeon R9 Fury，与采用水冷方式的Radeon R9 Fury X基本相同。当然R9 Nano的默认频率比较低低，不过在GPU进行智能超频时也相当接近Fury X的频率了。

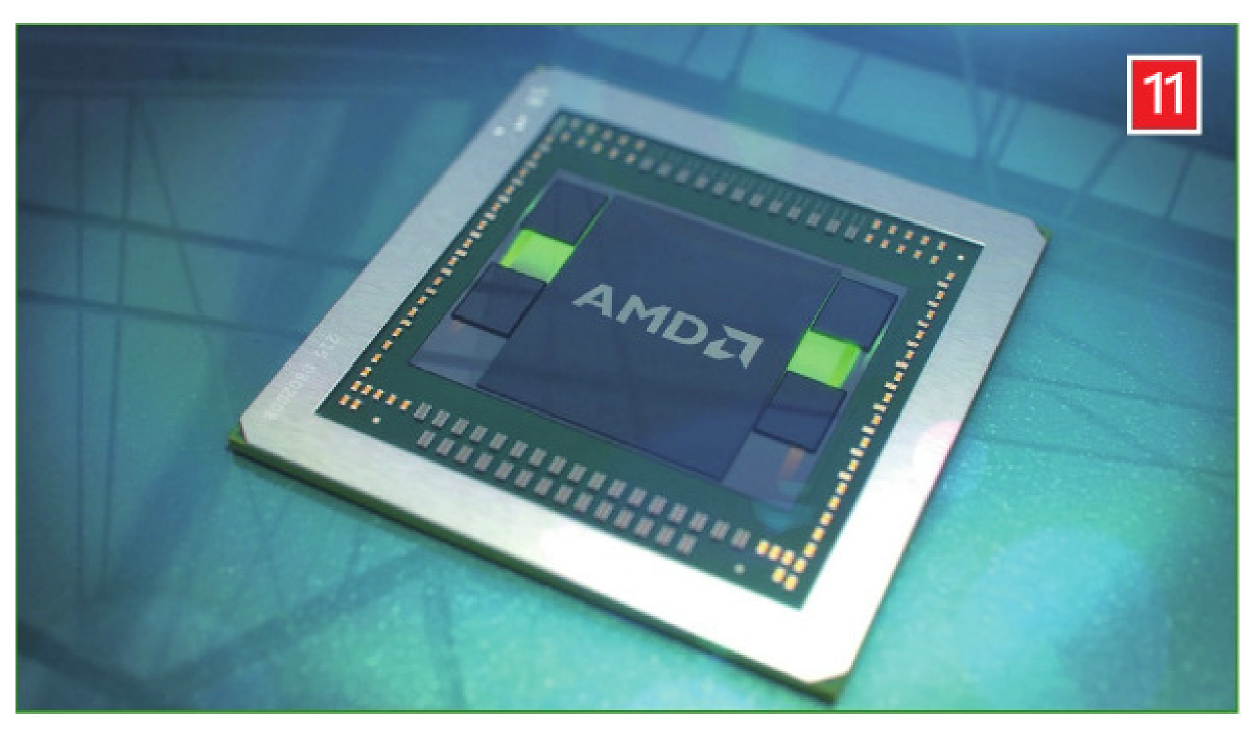
其实在AMD之前发布的Radeon R9 Fury X显卡上，我们已经看到了这种长度只有15cm左右的旗舰显卡设计。而将高端显卡的PCB缩小到如此程度，主要是因为采用了一种新的显存技术——HBM（High Bandwidth



■图9：284针脚的DDR4内存，仔细观察会发现其两侧与中央针脚长度是不同的



■图10：小巧的Radeon R9 Nano显卡



■图11：AMD采用HBM显存的Fury系列GPU

■图12：将HBM集成在GPU基板上，实际是一种相当复杂的工艺

Memory高带宽内存）。它实际上是将内存颗粒直接植入GPU旁边的芯片基座中，与GPU通过非常宽的总线进行连接（**图11**），例如Fury中使用HBM与GPU之间连接通道达到了4096bit，远超目前旗舰级产品的384bit～512bit显存位宽，因此可获得非常高的数据交换速度，满足高速GPU的需求。由于HBM显存设计让显卡可以省去安置显存颗粒及相应数据、供电电路的空间，而且能降低不少功耗，也减少了散热系统的负担和设计的复杂度，所以采用这一技术的Fury系列显卡可以做得相当小巧。

当然HBM也有一些无法回避的问题，首先就是可用显存颗粒（位置）少，总容量有限，在定位更低的Radeon R9 390X已经提供8GB内存的同时，所有的单芯片Fury显卡只能拥有4GB显存。在显存颗粒有限的情况下，虽然未来可以通过提升制造工艺来提升单颗显存容量，但HBM容量的提升速度是否能跟上GPU的需求，仍然是未知之数。另外HBM的工艺相对复杂（**图12**），也使得GPU芯片的良品率受到影响，因此目前成本也较高，NVIDIA的下一代显卡虽然也将采用HBM，但将首先应用于昂贵的专业显卡中，原因之一应该就是无法保证HBM的良品率和成本适合其消费级产品。

显示系统

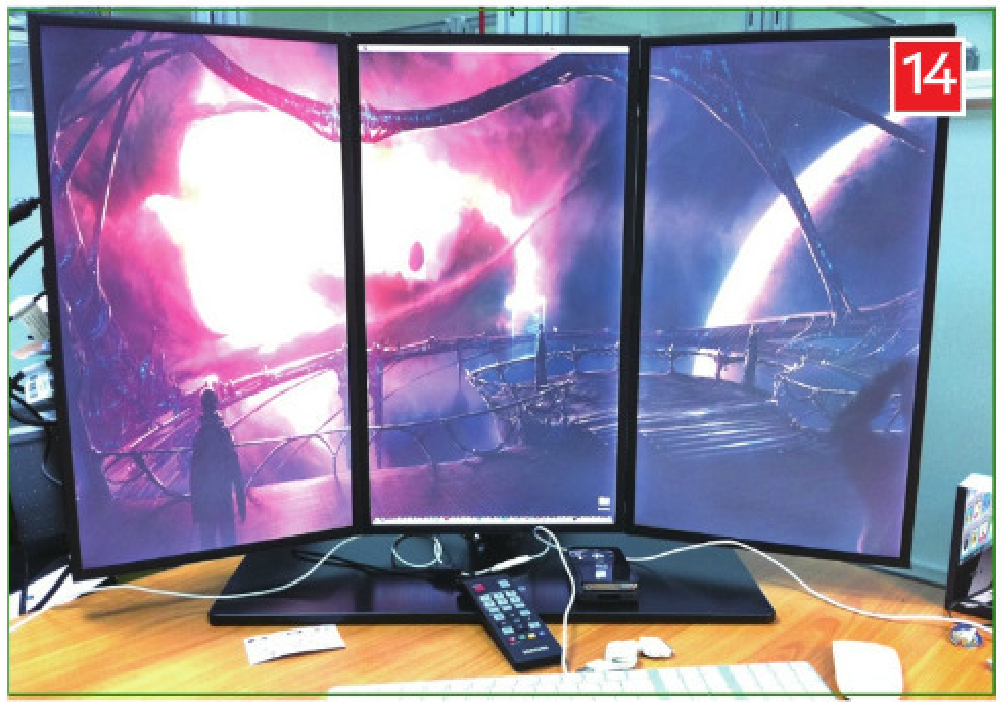
4K显示、处理能力是近期各种电脑、显卡，甚至内置显示单元的处理器的宣传重点之一，加上支持4K分辨率传输的新标准HDMI、DisplayPort接口的普及，低端PC也不再存在4K图像处理问题。另一方面，在显示器市场中，4K分辨率产品越来越丰富，价格也开始松动，3000元以下已经可以买到相当不错的28英寸左右4K显示器。需要注意的是，我们并不推荐27英寸以下的4K显示器产品，例如对24英寸显示器来说，所谓的2K分辨率（2560×1600）就已经达到了大多数人肉眼分辨的极限，增加至4K分辨率不仅难以提升观感，反而因为像素单元开口过小而影响亮度，且价格成本难以降低，几乎与27、28英寸4K显示价格相同。

除了分辨率的提升外，大屏显示器不断下探的价格也吸引了很多桌面空间比较富裕的用户，但这些产品难免带来一个问题，那就是在舒适的使用距离上，显示面积显得有些过大，超出了人眼敏感范围，甚至超出了一些人视线覆盖的范围，不仅使用中带来不便和疲劳感，也使得图像出现了变形。针对大屏显示器的体验问题，市场中出现了两种解决方案，即更适合人类视觉感受范围的21：9长宽比屏幕和沉浸感更强，可以解决图像变形问题的曲面屏，当然也有将两者结合起来的产品（**图13**）。

结合曲面显示、超宽规格，再加上4K级别分辨率的显示器在视觉体验、空间占用、分屏处理能力等方面都有着明显的优势，应该是未来发展的方向，不过相应产品价格仍然较为昂贵。那么目前有没有性价比最好，又能享受到最新显示科技和震撼图形效果的方案呢？笔者认为应该是多屏显示，AMD、NVIDIA和Intel这三大显示芯片提供商，已经在全系列产品中提供了相应的多屏显示能力，同样是它们产品设计和推广的重点之一，所以用户可以考虑选择2～3台24英寸左右的全高清或2K分辨率显示器，组成多屏显示（**图14**），总价远比类似尺寸的单一显示器要低，像素数则可接近4K分辨率，游戏和应用效果甚至超过一台高端曲面显示器。

目前VR（虚拟现实）和AR（增强现实）技术也是显示发展的趋势，不过目前成熟的产品仍然较少且昂贵，并且还需要解决眩晕感、舒适度、操控感等一些问题，才能为大多数玩家所接受。笔者认为，VR和AR显示设备与目前的主流操控方式也是不匹配的，还要等待相应操作设备，如虚拟手套、虚拟枪、计步器、回馈座椅等设备成熟之





■图13：大尺寸21：9曲面4K显示器虽然最符合用户的需求，但目前仍比较昂贵

■图14：多屏显示可排成一定的角度，效果类似曲面显示器，还可根据需要组成图中这种特殊排列状态



■图15：大都直接使用处理器内集成显示单元的Steam Box或类似的微型游戏PC



■图16：使用移动或低功耗中端独立显卡/处理器的小型游戏PC

后，才能成为主流（详见本刊第九期“应用聚焦”栏目）。

小型主机平台

APU中的单显、智能酷睿中的锐炬显卡让人们对所谓集成显卡的认识有了巨大的变化，它们的实际性能已经接近低端独立显卡，这一点从目前独立显卡市场的格局也可以看出，800元以下的独立显卡市场几乎已经被放弃，只有少数老架构的“马甲”型GPU。拥有一定游戏能力，但几乎不会为系统增加空间、功耗、散热负担的处理器内置显卡，使得游戏PC极度简化成为了可能，出现了Steam Box（**图15**）、Intel NUC（详见本刊第九期“新品初评”）等只有巴掌大小的游戏向PC主机。而在之前不久，类似的微型主机还性能羸弱，只能勉强应对办公应用，更像是一种技术展示和玩具而非实用产品。

随着可以更容易地集成在主板上，或者做成小型扩展卡的移动GPU成本不断走低、高性能移动处理器价格的降低，以及桌面版中低端显卡、处理器功耗的降低，轻薄的游戏型一体机或小机箱高性能游戏主机（**图16**）更是屡见不鲜，我们本次的体验型平台就是ITX规格，主机部分尺寸不超过17cm×17cm×13cm（不含电源），虽然略大于Steam Box，但性能更高，已接近最高水平的游戏PC平台。

精彩纷呈——新形态PC配件

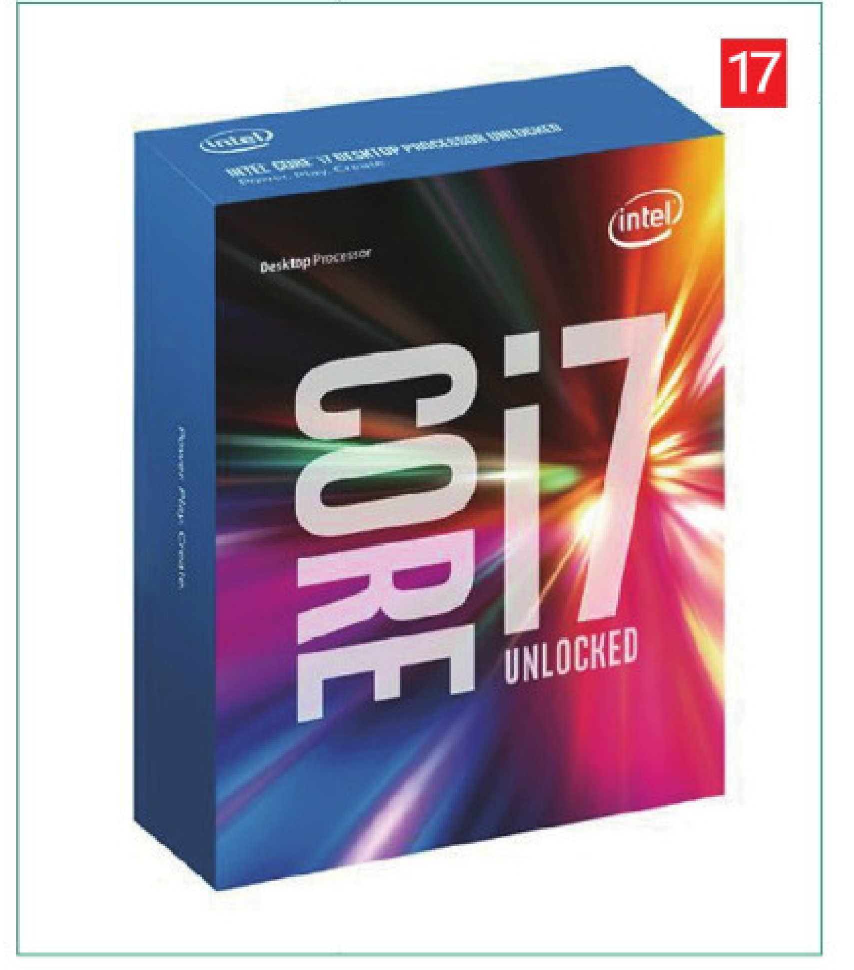
在我们的新一代PC平台体验中，特别着重选择了一些能代表PC新形态的产品，它们也许并不是最新、样子最炫、性能最强、功能最多的，但已经能充分反映2015年底的电脑新形态。除了我们实际使用的产品，市场上也有一些很类似的，价位或定位有所不同的产品。

Intel智能酷睿i7-6700K
参考价：2799元

也许是第五代智能酷睿过于偏向移动平台，造成桌面平台长时间缺乏亮眼产品的缘故，第六代智能酷睿首先推出的就是旗舰级桌面平台超频产品i7-6700K（**图17**），关于这款产品，我们之前已经进行过相关评测（详见本刊第9期“新品初评”），这里就不再赘述了。

i7-6700K推出后不久，全系列第六代智能酷睿处理器推向了市场，其中有一些相当值得注意的产品，例如功耗只有35W的i7-6700T和一些i5系列产品，就特别适合准备搭建小型游戏主机平台的用户。另外在第六代智能酷睿中，将会有大量配备锐炬显卡的型号，不过目前零售市场还没有看到这些产品，更偏向于使用集成显卡的用户可以留意相关产品的信息。

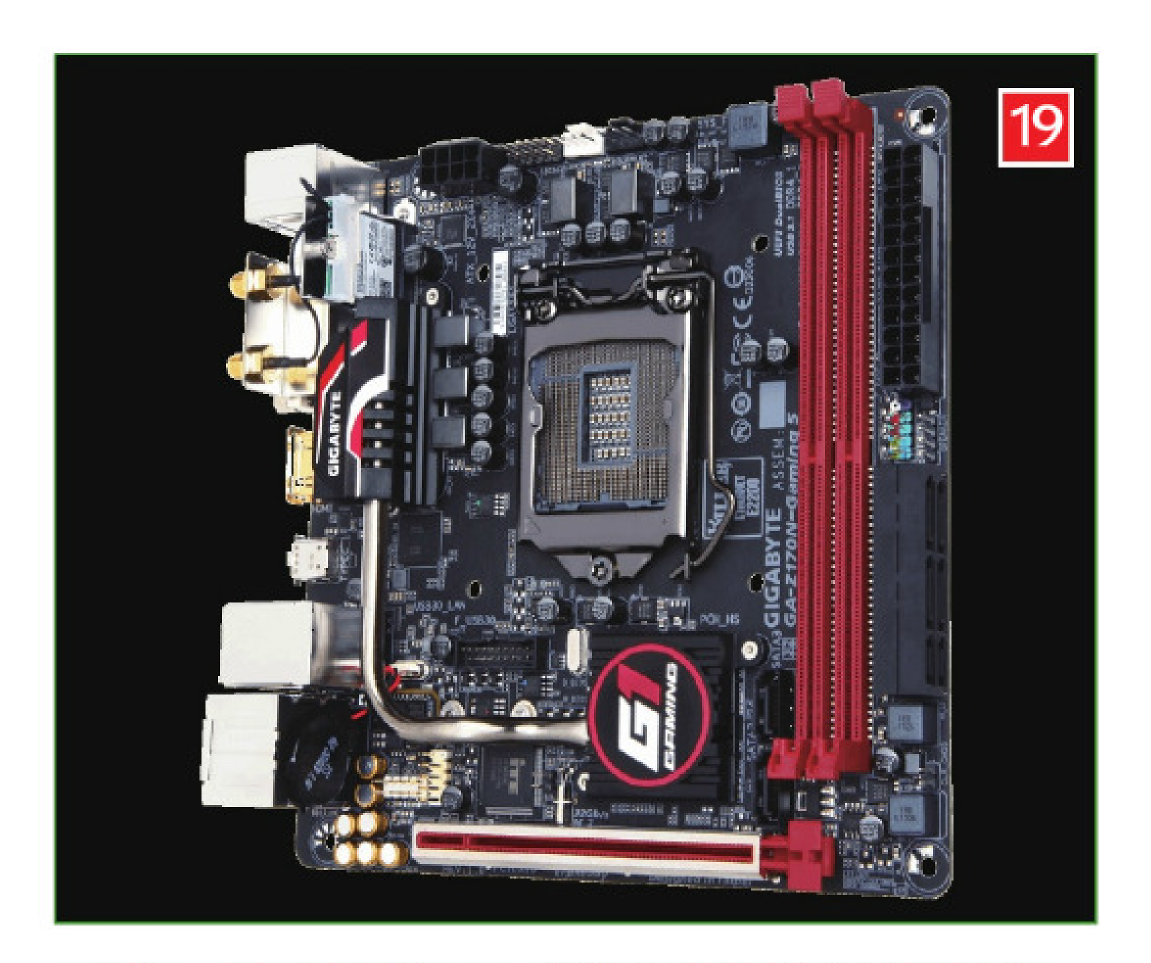
AMD APU的内置单显能力更加出众，也同样非常适合追求简化系统的用户，而且其价格更加诱人，例如最强的型号A10-7800价格只有819元，超频版A10-7850K/7870K（**图18**）价格也只有819元和879元（详见本刊第7期“新品初评”）。APU的数学运算能力大约相当于酷睿i5的中低端型号，不过内置单显性能更加出色，而且需要注意的是，APU的异构计算能力很强，能够调动内置GPU单元参与计算，在支持异构计算的应用如Office或一些游戏中，处理速度会有成倍提升，这也是它被最新的两大游戏主机同时选中的原因，这一能力在未来的DirectX 12应用与游戏中，也可能会有很好的表现。



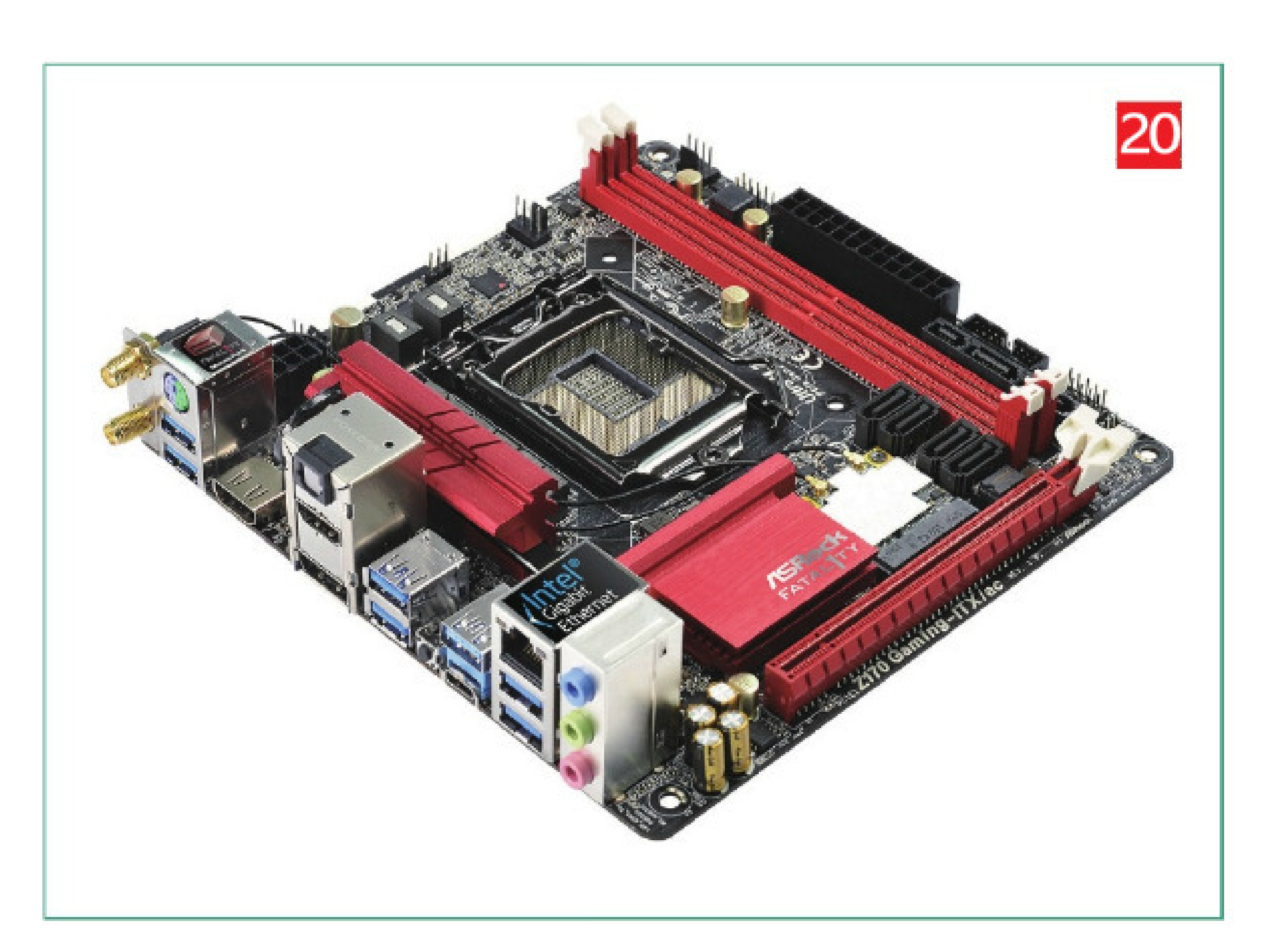


■图17：更换了包装图案的新一代智能酷睿处理器

■图18：外表朴实，价格更“朴实”的APU



■图19：小巧但功能全面、性能强大的技嘉ITX游戏主板



■图20：华擎的游戏向ITX主板

技嘉GA-Z170N-Gaming 5
参考价：1659元

ITX主板大都给人一种廉价、低端的感觉，但作为技嘉高端游戏主板Gaming系列中的一员，Z170N-Gaming 5显然让人对小板型有了重新认识（**图19**）。它支持第六代智能处理器、支持双通道DDR4内存、采用加强型显卡插槽防护罩、带有2个USB 3.1接口（其中1个USB Type-C）、提供Intel 802.11ac WiFi+蓝牙4.2双频无线网卡、采用Killer E2201千兆游戏网络芯片、Realtek旗舰级音频芯片配有高品质音频专用电容+独立音频区块LED隔离线、带有高速M.2 SSD插槽、2个新一代SATA-E接口、使用技嘉图形化双BIOS设计、支持技嘉App Center。

Z170N-Gaming 5这些令人眼花缭乱的功能已经与我们常见的大板型游戏主板没什么差别，它在应用方面最明显的不足应该只有内存与扩展卡插槽的数量，但相信大多数用户其实不会使用多于两条的内存或显卡SLI，抑或需要安装使用显卡以外的扩展卡。

市面上目前还有另一款游戏型ITX主板——华擎（ASRock）Z170 Gaming-ITX/ac（**图20**），其功能与技嘉Z170N-Gaming 5相似，但没有Killer网卡、加强型插槽等辅助配置，报价为1599元。如果并不需要对游戏特别优化的功能，还可以选择价格更平实的技嘉Z170N-WIFI，价格为1199元。

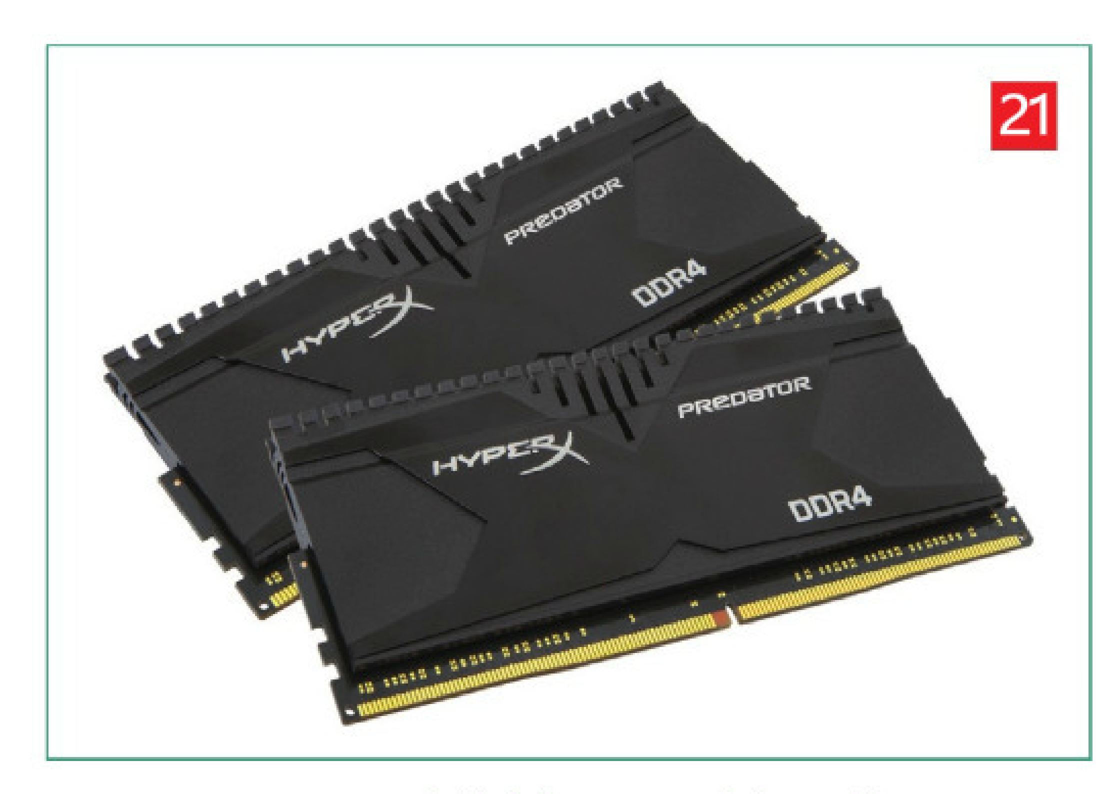
金士顿HyperX（骇客神条）Predator DDR4内存
参考价：1499元（4根）

我们选择的内存是金士顿已经很成熟的DDR4内存套装，由于其推出时是主要是面向至尊酷睿+X99主板这一方案，因此是4条通道32GB套装，当然由于受到主板内存插槽数量的限制，我们选择其中之二组成了双通道16GB内存组合（**图21**），在实际使用中也没什么问题。这款DDR4内存和HyperX目前的大部分DDR4内存一样，最高频率达到3000MHz，但在实际使用中我们并没有进行处理器和内存超频使用，它的实际工作频率是Intel限定的DDR4 2133。

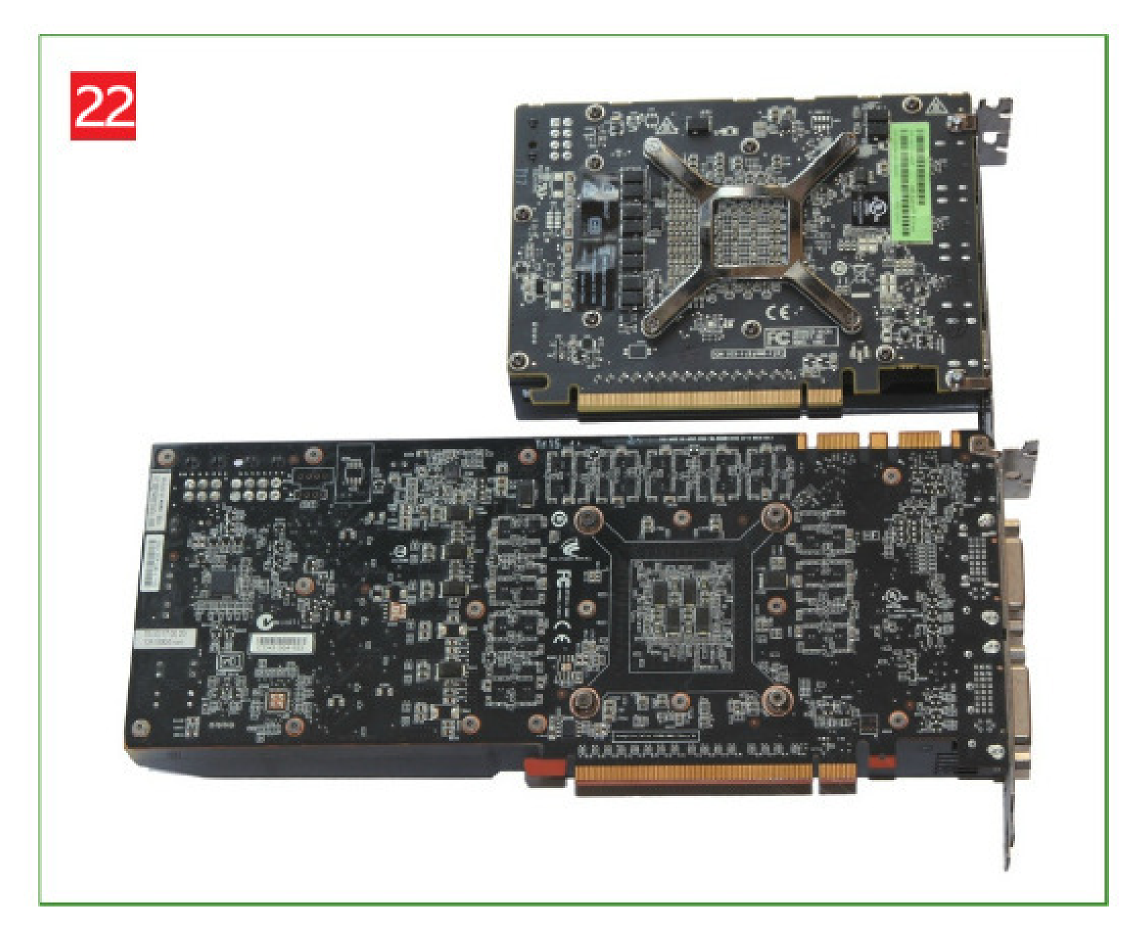
HyperX作为高端内存品牌，在2014年的至尊酷睿推出时就已经跟进推出了DDR4内存，如今已经拥有了Predator、Fury、Savage、Imapct等多个系列的DDR4内存。另外金士顿（Kingston）、海盗船（CORSAIR）、英睿达(Crucial)、威刚（ADATA）、芝奇（G.SKILL）等品牌DDR4内存也已经纷纷上市，价格与同容量DDR3内存已经比较接近。

AMD Radeon R9 Nano显卡
参考价：5299元

如前所述，Radeon R9 Nano是使高端游戏PC体积大幅降低的关键产品，由于采用将显存直接制造在GPU基座上的HBM技术，其长度得以缩减至15mm，远小于我们常见的次旗舰级显卡（**图22**）。Nano标称的满载功率只有175W，发热量及风扇噪声也不大，加上中高端CPU和一些其他配件，整个主机只需要350W的电源就可以轻松带动，特别适合



■图21：Predator属于高端大容量DDR 4内存系列产品



■图22：Radeon R9 Nano与常见的全长显卡（28cm）对比



■图23：17cm长度的GeForce GTX 970 mini版显卡

小型机箱及其配套的电源。我们使用的AMD Radeon R9 Nano样卡全部采用多媒体数字接口，可更好地提供多显示器和高分辨率支持，不过一些只支持DVI、VGA的显示器不得不选择转接器才能享受这块显卡的乐趣。

目前华硕（ASUS）、蓝宝石（Sapphire）、迪兰（Dataland）、讯景（XFX）等各大显卡品牌也已经推出了Radeon R9 Nano显卡，价格基本和同一品牌的Radeon R9 Fury X相同。对于N卡的铁杆用户，我们也可以看到华硕与技嘉提供的GeForce GTX 970 mini版显卡（**图23**），长度只有17cm，也适合小型机箱系统。GeForce GTX 970 mini的性能比Radeon R9 Nano要低一些，好在价格也要低得多，为2500元左右，功耗更是低至140W左右。

金士顿HyperX（骇客神条）Savage SSD/Predator PCIe SSD
参考价：659元/1599元

HyperX品牌下的Savage系列产品是兼顾性能和设计的产品，不仅拥有目前最高级别的SSD速度，而且其张扬的设计风格也很适合喜欢“现”的玩家（**图24**），如果选择透明机箱将这款产品露出，识别度很高，也相当吸引眼球。它采用比较厚实的全金属外壳，尽管厚度只有7mm，但比大部分常见的SSD都要重一些。通过附赠的2mm垫片和3.5英寸框架，可以将其更好地固定在没有提供薄型SSD位置的笔记本和机箱中。

HyperX Predator固态硬盘是大容量高速产品，其读取速度最高可达1400MB/s，写入速度最高可达1000MB/s，远高于SATA 3.0的带宽，所以采用了更高速的PCI-E插槽和M.2接口兼容模式（**图25**），其中M.2接口适合新型主板或小型系统，我们的体验平台就采用这种模式，在没有M.2接口的旧式主板上或M.2接口已被占用的话，也可通过板载PCI-E×4插槽进行扩展。

戴尔P2415Q显示器
参考价：3999元

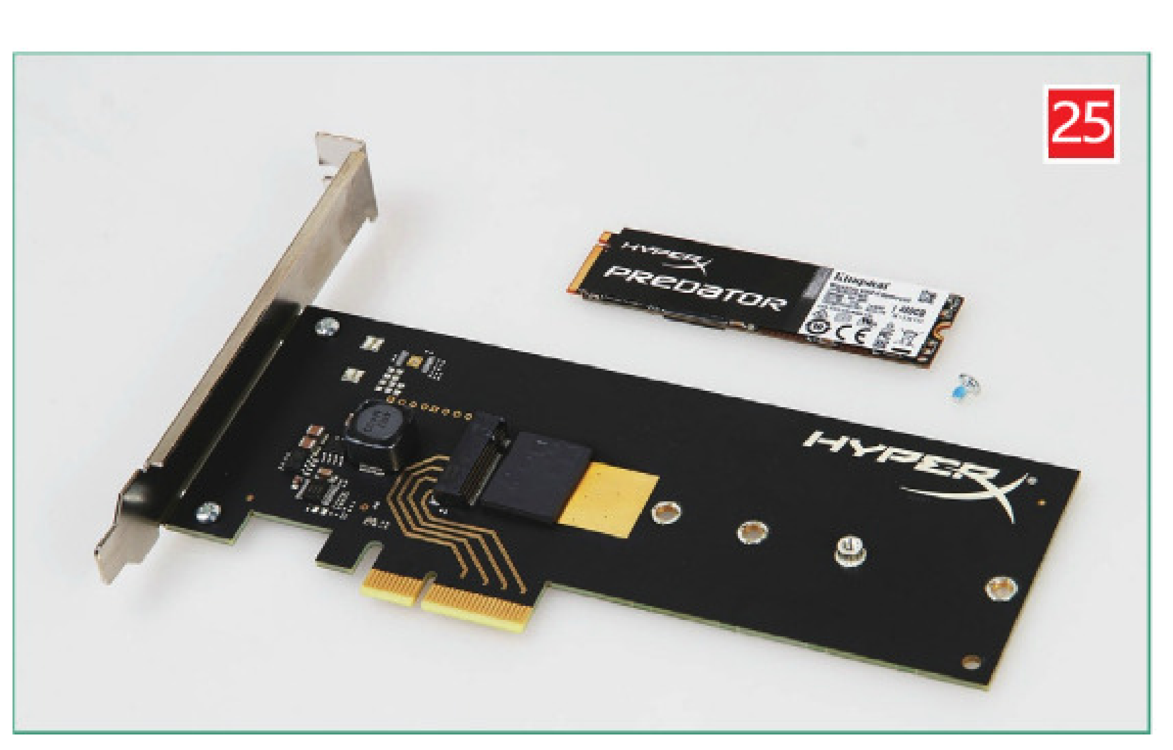
为了测试4K分辨率的实用性，我们选择了采用3840×2160分辨率的戴尔P2415Q显示器（**图26**），这台23.8英寸的显示器像素密度已经接近了手机“视网膜屏”的水平，在比手机远得多的实际使用距离上，可保证肉眼看到的图像完全平滑。为了能更好地传输高分辨率图像，它全部采用多媒体数字接口，并且以DisplayPort接口为主，其HDMI接口支持MHL功能，可以方便地连接手机平板，将图像展现在大屏幕上。P2415Q采用戴尔商用显示器特色的支架，可进行大幅高度调整，还能在竖直方向上旋转，另外也提供了USB分线功能，提供了4个USB 3.0接口。

新鲜体验第一步——系统安装

将大量高端性能和配件安装在ITX这种小板型主板上，以及安装使用最新的操作系统，和以前相比，确实已经是一种新的体验了。

在安装时，我们发现技嘉Z170N-







■图24：外形亮眼的HyperX Savage SSD
■图25：HyperX Predator固态硬盘可兼容M.2和PCI-E两种接口
■图26：小尺寸4K分辨率显示器的像素密度已经接近“视网膜屏”





■图27：位于主板背面的M.2 SSD插槽

■图28：安装主要配件后的体验平台

Gaming 5采用了一种很少见的设计，将M.2插槽设计在了主板背面，这一设计估计也会大量使用在今后的ITX中高端主板上（**图27**）。安装M.2 SSD时需要注意，它虽然看起来紧贴主板，但实际上是留有空间的，在M.2安装位置实际留有一套两个螺丝，分别用于支撑和固定SSD卡，用户需要根据安装SSD的规格，将这套螺丝移至SSD顶端的支撑/固定孔位置，并安装固定牢固。

ITX小板型设计造成了内存插槽与处理器接口位置比较靠近，安装大型散热器，或者使用带大散热片的内存时必须考虑相互影响。对于不准备进行超频的中端处理器用户，我们建议使用原装散热器或购买中型散热器即可，而使用高端处理器或准备进行小幅超频的话，可以购买散热鳍片与底部保留一定距离的热管式散热器，可为底部内存安装留下空间（**图28**），或者采用扁形散热鳍片散热器，通过选择合适安装方向，方便内存安装。

安装全部主要配件后，这套桌面PC的总重量只有1.5kg左右，大约两个手掌大，可以轻松用手捧起，如果采用小型中端显卡和中端处理器搭配较小的散热器，高度重量还可进一步降低。

在连接4K显示器时，我们采用带宽更高的DisplayPort接口，虽然新版本的HDMI接口也可支持4K分辨率，但其稍低的带宽造成刷新率较低，更适合电视机而非适合PC显示器。这也是新的高端显卡和4K显示器更多配置DisplayPort接口，HDMI沦为配角（注意前文测试平台显卡与显示器的介绍）的原因。

我们选择安装最新的Windows 10操作系统，其安装过程与Windows之前的版本没有什么差别，加上新操作系统对新硬件更好的识别能力，安装相当顺利。在最初安装中，系统和显示器会选择1027×768左右的分辨率，不会出现安装窗口过小等问题，不过第一次进入Windows 10桌面，如果系统识别并直接进入4K分辨率的话，会出现一些图标、文字显示过小，标签与文字大小不匹配造成变形等问题（**图29**），必须尽快将分辨率调至较低水平或安装显卡驱动，才能进行正常操作。安装Radeon R9 Nano显卡驱动后，系统自动将字体等调节至比较适合普通用户的200%尺寸。

Windows 10操作系统与本次体验使用的新硬件平台匹配得很好，一些驱动和API等已经预先安装，我们很快就将系统调节至最佳状态。在短至7秒钟的等待后，Windows 10就启动完毕，在这更加直观清新的界面中（**图30**），我们的新使用体验也即将开始了。（未完待续）。



■图29：在未安装驱动时，4K分辨率下显示混乱，有些地方难以辨认

■图30：Windows 10的开始菜单和任务栏部位是Windows 10设计特色的典型代表，直观且易用

今年国庆出去玩 你用了美团还是大众点评?

文 | isblue

“百度糯米2015的目标是做到国内O2O的第二名，10月6日美团与大众点评的合并让百度提前完成了今年的KPI。”在国庆的最后一天，一条微博段子刷上了热搜榜，告诉我们一个消息，美团和大众点评这对冤家如今成了亲家。

在美团与大众点评合并之前，它们占据着国内O2O市场最大的份额，这一次的合并，与上半年“赶集网”和“58同城”的合并一样，是业内的强强联合。每每出现这样的合并，冤家突然变亲家，网上总会流传几个段子，半是揶揄半是贺，毕竟对这两家对头来说，抱在一起总能够暖和一点。

为什么需要取暖呢？这是如今的大环境使然。O2O的概念自从五年前横空出世，一直被圈内人士看好，各家巨头纷纷出手抢占地盘。5年时间过去，该挤的泡沫也挤得差不多，该占的市场也基本上占稳了，野蛮生长失去了新鲜的土壤，继续资本投入无法换来市场份额的进一步增长，而要从对方手中抢走一块地盘，付出的代价往往是失去自己拥有的一块地盘。双方在拉锯之中只有零和博弈。这种时候，化干戈为玉帛，携手共同做蛋糕就成为必然的选择。优酷土豆的合并如是，“快的”“滴滴”的合并如是，美团与大众点评的合并也如是。不过与前两者的情况相比，美团与大众点评的合并显得更为无奈。虽然这次合并造就了行业老大，但这个老大过得并不滋润，因为背后还有一个虎视眈眈的百度。

其实对于我们普遍人来说，并不关心谁是老板，只是关心未来的O2O会走向何方。如果大家在国庆期间有出游经历，那么很可能用到大众点评，查看周边有什么好吃的，看看其他食客的评论作为参考，可以帮助自己找到靠谱的餐馆。而如果国庆期间你在苦逼地加班，那么你很可能用不上大众点评，那些口碑上佳的餐馆太过遥远，这时候上美团刷一刷团购外卖或是淘点零食回家才是忙里偷闲可以做的。“O2O＝团购优惠”的时代早就过去了，现在的我们使用O2O并不只图低价，而是开始有了更多不同的需求。这种需求的变化必然让O2O服务者们作出反应，无视这种变化而依然只顾烧钱打折，无疑是给自己挖坑，给竞争对手机会。正如大家平时最常说的一句话“能用钱解决的问题就不是问题”，竞争对手不怕烧钱，那是可以量化逾越的壁垒，竞争对手最怕差异化竞争，那才是难以撼动的行业优势。

如今的O2O，无论是美团还是大众点评，提供的优惠与补贴都已经不明显。大家在手机上使用这些APP，更多的时候是用以搜索、参考，而不是一味只求低价。有时候邀请远道而来的客人，甚至需要有意寻找高价的餐饮与住宿服务。随着O2O的普及，消费者的需求呈现出越来越明显的差异化趋势，仅仅的低价团购模式已经不能满足这些多样的需求了。

面对这种变化，美团与大众点评先是通过不断扩大阵线来应变，将餐饮、住宿、旅行等内容纷纷加入到自己的“豪华套餐”之中，向着高大全的方向发展，希冀通过全方位的生活服务粘住用户。然而这种扩张往往损害了其他垂直服务行业的利益，不断扩张的代价就是竞争日益激烈。按经济学理论来讲，就是边际成本越来越高。而强加合作，向其他行业开放自己的用户，则有被反吃的风险。此前大众点评与百度地图合作就是一例，百度通过与大众点评的合作将用户导入自己的百度糯米，再通过更多优惠活动吸引用户，成功让大众点评成为一个“餐后点评”的平台，而优惠团购却被百度自家的平台拦截而去。可见，向巨头开放自己的用户往往会导致马太效应，自己的用户很可能会被巨头吸干。这种时候，最明智的选择就是只做自己最擅长的，而把自己不擅长的业务交给“朋友”来做。所以美团与大众点评的这次抱团也就顺理成章了。

无论如何，抱团取暖反应出来的还是资本狂热的退潮与市场份额的饱和，无论是前者还是后者，对创业者来说都不算是好消息。P



坚果与奇酷360发布会缩水报告

文 | 沉睡的小萌

每次看大厂商的科技新品发布会，总会油然而生一股站在潮流之巅的快感，科技记者的快乐莫过于此。然而，就如同产品有好坏一样，发布会水平也有高低，有些厂商的发布会令人享受，有些厂商的发布会则让与会者十分痛苦。比如，苹果的发布会属于直入主题新闻联播式，国内手机厂商大多属于前世今生事无巨细流水账水帖式，为了赢得现场观众的掌声，各大门派掌门人纷纷化身段子手，不辞辛苦把任何一个产品发布会都开成动辄三小时的晚会，环境所迫，只逼得笔者化身为海绵宝宝，为各位读者老爷吸干水分，直取干货。

首先是8月25日由锤子科技发布的小锤子——坚果手机。坚果手机的最大特色就在于出众的工业设计，“漂亮得不像实力派”。相比较而言，硬件配置就略显平庸。

当然，还有One more thing，与坚果手机搭配的，是锤子的Smartisan OS 2.0系统，根据罗永浩现场的宣传，Smartisan OS是全球执行效率最高的操作系统，2.0提供了超过200项的改进。不过，笔者在这不得不添加一个PS，以上宣传，皆是“号称”，听听就行。实际使用体验，按照目前Smartisan OS 的评价来看，未必能达到演示中的理想。

坚果手机是在手机厂商纷纷着力开拓年轻用户市场大环境下的产物，颇有亮点的外观设计、中规中矩的硬件、不能卖钱的情怀、目前还不被看好的系统体验，是坚果手机的特征所在，其实不单只是坚果，锤子T1本身也基本没跳出这几个特征。在此次的发布会上，老罗透露出，锤子T1销量为25万部，与友商百万级别起步的销量对比，显得比较落寞。

从消费经济的角度来说，一件处在竞争市场中的商品能吸引用户，需要具备一定的独特性，这里所指的独特性，蕴意广阔，可以是性价比，也可以是审美价值，也可以是情怀因素，而这三点，坚果手机基本上是符合的，因此，当消费者需要选择一个有品质的好看的入门机时，与目前千元机竞品同向比较起来，坚果具有很强的竞争力。不过，另一方面，坚果手机现有的优势很难长存，友商很快就可以发布工业设计更漂亮的机器，友商的系统体验也并不比Smartisan OS差劲，因此，以坚果手机的特点，能塑造出核心竞争力吗？起码，我觉得，还不太够。

说完坚果，该说说第二天的360奇酷了。

从硬件上来看，360奇酷手机也并没有质上的突破，倒是有点像初创时期的小米，把该有的、能用的，全都给装上了。

此次奇酷发布会的重头戏还是在于360 OS。作为发布会开场之初就被浓墨重彩推出的360 OS，基于Android 5.1开发而成，主要特点在于六个字：安全，轻快，省电。

从手机的发布环节来看，不得不说，360奇酷还是走在了传统安卓发布会的路子之上，尽管没有大摆跑分数据，但骨子里还是展现着一水儿工程师思维。在现场，大谈特谈技术原理，讲解生产环节的制造工艺，久听之下，不免让人产生丝丝疲倦。和很多友商的爱好一样，奇酷也学会了自我表扬和自我吹捧的品质，逢发布会则必有数个全球第一的头衔诞生，笔者觉得，奇酷全球第一的83%屏占比和80%左右屏占比的手机拿在手里又有何区别？过于深究屏占比、边框窄度，并不是一种追求极致的体现，反而是对消费者的误导。

好在在360 OS中，周鸿祎抛开了安卓式的理工男思维，从用户需求出发，隐去背后的程序，将效果直接呈现在用户面前。产品最终是需要卖给消费者的，对手机系统机制、运行原理感兴趣的消费者，只是广阔市场中的很小一部分，因此，一个受众广泛的系统，一定是一个简洁易用的系统，是一个傻瓜化的系统。普通用户需要的不是满屏幕的设置界面，而是一台只需轻轻点亮屏幕，就能轻巧自如的手机，这一点，从发布会的演示上来看，360 OS做到了。

此外，360 OS的一个观点，笔者十分认同，系统不必高大全，因为很多功能消费者完全不会用到，APP比系统附带的功能更完美，因此，系统完全可以简政放权，精简掉音乐、视频等非主要功能，将这些功能交给APP来完成，从而保障系统自身的简明轻快。

文章到此，该是最后总结了。从个人观点出发，我认为坚果和360奇酷两者比较，360奇酷手机似乎更有吸引力。不过，坚果也好，360奇酷也罢，想要激发消费者的购买热情？似乎都还缺点什么。P





这两场发布会不仔细分辨还真辨不清谁是谁

何以养老，唯有怀旧？

文 | isblue

国庆长假，大家有玩什么游戏吗？玩的是最近刚出的新作，还是拿出以前的旧作玩一玩呢？好不容易得以坐在家里玩玩游戏，似乎可以把无脑的手游丢在一边玩玩“大作”。9月里也有不少新作推出，比如《英雄无敌7》《潜龙谍影5》《战国无双4-2》，还有球迷玩家都会关注的《FIFA 2016》和《实况足球2016》。

记得当年与小伙伴讨论游戏续作的时候常常吐槽足球游戏，每年换一个副标题，标上一个新年份就又能卖上一年，真是够省钱的。而游戏的玩法就是现实中的足球，连规则都不用制作人自己费力设计，制作这样的游戏不就和捡钱一样容易嘛。然而“FIFA”和“实况”这对冤家都没有一帆风顺，十几年的交替发展，双方都有过起落。对于买过前作的人来说，似乎很难有动力每年都掏钱买新作。但每每过了几年，当我们想起来曾经疯狂在电脑里踢足球的日子时，就不免又会掏钱去买来最新作玩一玩。

如果你是第一次掏钱买足球游戏，那自然是不需要理由的。如果你是“老玩家回归”那么买一款80%内容都差不多的游戏，就需要点什么理由了。很多老玩家可能连现实中的足球赛事都不再怎么关心了，几乎不可能是为了封面的某个球星而掏钱买新作。抛开在线对战不谈，老玩家掏这个钱很可能只为找回过去的回忆。既然是为了回忆，那自然不可能从“业余”难度打起。作为资深玩家的尊严也不允许老玩家那么做。拿到新作的正确打开方式就是跳过所有教程从最高难度开始挑战。

拿起手柄的时候可能我们都已经忘了哪个键是做什么用的，但熟悉的手感会让我们不自觉地按下一串按键，屏幕里的球员则心有灵犀般地做出相应的动作，过人、直传或是配合，我们又一次成功地骗过了最高难度的电脑，找回了曾经叱咤球场的感觉……

然而这往往是极少数情况，大部分情况是我们被最高级的电脑虐成狗，恍恍然发觉自己老了，反应变得迟钝了，手跟不上眼睛了。而新一代的足球游戏是为年轻人打造的，虽然保留了一些基本操作方法，但原本在游戏中积累的许多小经验都已经用不上了。看着似曾相识的游戏，其实早已不同。一年一度的足球游戏并不适合老玩家养老。同样道理，黑科技满屏的《潜龙谍影5》也不适合老玩家养老，这些AAA大作正面向更年轻的玩家群体而无暇顾及老玩家的游戏体验了。今年9月才宣布的《家园3》很可能也不会火。如果有太多创新让游戏变成了另一副模样，那老玩家上不了手，自然是不满意的，但要是通篇的萧规曹随，那结局就会和《英雄连2》一样，只成为一个加了微创新的巨大资料片。说到底，是即时战略这种游戏类型已经随着一代玩家而老去，不再成为游戏市场的主流。



也许这个数字会涨到99

老玩家眼高，一般的游戏看不上，但老玩家手速慢了，一般的游戏玩不动了，最关键的是，老玩家腰包是鼓的，他们有能力消费。正因为如此，如今市面上才会有成批的情怀游戏、独立游戏、复古游戏、众筹游戏，IP才会成为市场追捧的对象。这些游戏都是从不同层面、不同角度在满足老玩家的怀旧需求，如果说一些IP移植的手游只是为了让玩家怀念当年熟悉的人物和情节，那么不少复古风的独立游戏为的是让玩家可以借此怀念当年的游戏乐趣。这些复古游戏往往拥有许多经典游戏的影子，老玩家一开始玩就会有似曾相识的感觉，很容易上手，而粗糙的画面也并不会被老玩家所嫌弃，反而会让老玩家有怀念的感觉。有些独立游戏甚至特意将以前游戏中的一些经典Bug或秘籍引入到游戏之中，老玩家无意间使出某个秘籍，发现在游戏中依然有效，这往往能给玩家带来莫大的快乐。毕竟这些知识只在特定的游戏中才有效，属于完全没有现实意义的过时技能。现在却能在其他游戏里用到，这显然能让老玩家找到属于自己的乐趣，甚至可以借此在自己儿子前炫耀一把“你爸爸当年如何如何……”。

也许我们可以将这些怀旧玩法的游戏打一个统一的标签称之为“养老游戏”，这些游戏往往是小众的，粗糙的，但却能给老玩家带来许多乐趣。也许制作这些游戏的人自己也只是想通过游戏去纪念从自己手中溜走的那些岁月吧。游戏已然不再，然而手中打出一串按键的记忆还在。也许在脱宅不玩游戏之后，这些儿时掌握的游戏技能再也没有用武之地。如果偶尔让老玩家发现这些技能还能用到，那他们是乐于为这样的游戏掏钱的，甚至为这样的游戏去众筹。

这些曾经的核心玩家，他们既不愿意与如今的潮流妥协，也不再有精力去研究新生代的游戏，好在有怀旧游戏满足他们孤高的游戏之心，也算是对逝去时光的一份慰藉吧。



玩家对“养老游戏”的需求正日益强烈

工匠与商人

文丨西塞罗

日本人有个名词做匠气，说的就是把不惜工本时间把各种细节的工作态度；在现代社会中，还有种说法叫“性价比”，就是对于商品，相较于价值，做到一定程度就可以，没必要深究下去了。在游戏行业，日本人的匠气同样出名，无论是宫本茂还是上田文人，都是反复把项目推翻重来的主，小岛秀夫也是一样。在《合金装备5》发售前，KONAMI与小岛的矛盾就闹得沸沸扬扬，而在游戏发售后我们就可以看到，工匠与商人的矛盾无处不在。

大家都知道从《合金装备2》后，小岛秀夫每次都会宣布金盆洗手，但每次最后又会亲自操刀。当然，每作他都有数不清的创意呈献给玩家，在这些创意中，他有一个迟迟不能实现的梦想。早在《合金装备3》，小岛秀夫就想把整个系列化沙盘化，可惜他无法在PS2的机能与森林的复杂系统间做出平衡，PS3的《合金装备4》同样因为开发技术原因，许多关卡只能做成单纯线性，但是在《合金装备5》中，他真正实现了自己的沙盘梦想。

潜入游戏做沙盘，一直是个让人头大的问题。潜入游戏制作需求要比单纯“枪枪枪”要来的更高，它即不能让玩家强到见人就杀——这样“潜入”就失去了意义，也不能单纯的让玩家太弱——太弱会导致玩法单一导致无聊。所以我们看到成功的潜入游戏往往会有相对多样的AI，多种多样的道具以及错综复杂的道路。以往的潜入游戏，无论道路还说资源都会被设计者限死，玩家再怎么蹦跶也跳不出设计师的掌中。但是在《合金装备5》中，小岛秀夫将大地图沙盘化了，玩家可以从设计师想不到的地点，掏出预计外的道具，玩出别人想破脑袋都捣鼓不出的玩法。于是从这点开始，游戏一点点加码，“道高一尺魔高一丈”，将游戏的成本一步步抬升上去。

《合金装备5》中为了与玩家强化过的“视野”相抗衡，小岛秀夫也需要大幅强化敌人的能力。他受限于基地规模和技能限制，无法增加太多AI的数量，那他只能加强了AI的视野、火力和行动能力。在以往的《合金装备》中，玩家往往只要几个蹲伏和几件特别迷彩就能应付大部分情况，但是在5代中，隔着敌人一两百米稍有风吹草动就会被他们发现，然后“噌”的冒出一个感叹号来。随着游戏不断深入，敌人也会与时俱进，针对玩家的策略提升他们的装备，如果玩家喜欢用爆头来解决他们，那么过了几个基地他就会发现敌人都普遍装备了钢盔；如果喜欢夜间偷偷摸摸，敌人会装备夜视镜；如果喜欢催泪瓦斯，那么敌人又会装备防毒面具——矛与盾的升级在游戏中无时不在。

敌人可以强化，斯内克也可以。除了传统的通过游戏不断获得道具，斯内克还有着自己基地养成与小伙伴们。首先斯内克自己有了一套完整的装备系统，他能装备的不仅包括传统的枪支和迷彩，小岛秀夫巧妙地通过“义肢”这一包装，将技能树打包到了斯内克身上。义肢不仅可以让斯内克跑得快爬得快，还拥有主动攻击的技能——电击震晕或者火箭飞弹。同样，系列中一贯单人行动的斯内克这次也拥有了小伙伴——马匹用来潜入敌占区，它还是自走雷达，可以帮助玩家发现目标；狗除了袭击敌人，也可以用来自动标记目标；辣妹静静则是一把狙击好手；最后一个机器人虽然无法培养好感度，但是只要玩家有钱，就可以集三种之所长。与假肢相应的，小岛秀夫也给小伙伴们加了成长线，只要好感度够高，就可以让他们解锁更多技能，成为冒险途中的好帮手。

小岛把更多的搜集和养成放进了基地建设中。与《和平使者》一样，玩家可以扫描敌兵的技能，只要看的中的潜力股，就全部用气球装回去。这些角色乃至俘获的各种车辆装备也都不是摆设，除了单机，玩家还可以将它们用在在线模式中。在线模式除了传统的各种PVP，也将加入类似于COC这样的对战，玩家可以互相攻打对方的基地，获取资源并绑架自己想要的人员等等，形成另一个预计会大幅更新好几回的《合金装备Online》。如大家想的那样，小岛会在这套的基础上加入一套微交易系统，来榨取游戏第二道钱。这些内容，加入游戏海量的种种细节，例如生日宴啦，例如几天不洗澡会被敌人闻到啦，都构成了游戏令人生畏的制作内容——要知道，这些内容还只是小岛原来规划的一部分，实现这些系统的代价是剧情的极大缩水，玩家发现原先内定的一些章节都被砍掉，直接导致游戏剧情缺乏张力。

《合金装备5》无论从任何角度，都是一款小岛用尽全力收官之作。在它发售前，我们恐怕很难理解为什么KONAMI这么直接和小岛组翻脸，游戏发售后，我们恐怕才能体会出KONAMI的初衷。小岛的匠气让他不断让《合金装备5》尽善尽美，一环一套一环的水涨船高，但是受系列销量限制又逼着KONAMI希望能控制预算。双方的博弈最后以鱼死网破而告终，所幸的是这款潜入沙盘游戏终究以完成度较高的程度保留了下来。至于KONAMI与小岛的恩怨，只能说“古今多少事，都付笑谈中”，让它们交给时间去解决。P



《合金装备5》是云集大量前作角色的收官之作

十年金翎已至，愿君登高采撷

置身中国游戏市场，不论是谁都会有这种感觉：时过境迁，任何一个曾被歌颂或指责的时代都不过是时间维度上的重现。初创、发展、爆发、鼎盛——中国单机、网游、页游、手游或未来的家用机时代都是如此的周而复始，唯有游戏作品能在年月的变迁里刻下坐标，记录当时当下，成为时代的记忆。

回首2005年，互联网技术让中国游戏产业正式走进网游时代，强烈的社交属性和数值设计使游戏的娱乐属性得到前所未有的强化，也刺激了整个产业开始激烈竞争，产品同质化和无序攀比也随之而来。此时ChinaJoy已开始成为中国游戏行业的展示舞台，有了同场竞技的平台却没有规范的评选机制，业内亟待一个专业、权威的评选活动中流击水，遏制无序竞争，强化行业的精品概念。

应运而生的金翎奖无疑是众多游戏评选中最具含金量的评选活动，被誉为是中国游戏业的“奥斯卡”。金翎奖由ChinaJoy主办方汉威信恒展览有限公司和移动游戏企业家联盟（MGEA）联合主办，第一游戏协办，在电子游戏相关部门的指导下，深度调研产品信息，尊重玩家意愿，公平公正评选。十年来每一次金翎奖的颁奖，都承载了广大玩家对优质产品的认同和期待，也凝聚了游戏行业最资深的评选标准，吸引无数厂商提交年度主力作品，以期荣膺冠冕，笑傲群雄。

回首历年奖项结果，过去的九届金翎奖遴选出了大量深受玩家喜爱的优秀游戏，一度成为国内玩家了解游戏产品梯次排名，厂商表达产品理念的风向标。“玩家最喜爱的十大网络游戏”和“玩家最期待的十大网络游戏”更是成为众多游戏厂商宣传旗舰产品和精品新作时梦寐以求的醒目头衔，过去九年来的众多获奖游戏能成为中国玩家的年度记忆，都离不开金翎奖权威性和专业性的保障。

金翎奖在鼓励游戏厂商推陈出新，积极引导市场良性发展的同时，也注重自身与时代发展的协同性，根据业界发展需要完善奖项设置和评选机制。在关注传统网络游戏类奖项的同时，主办方一直与时俱进，观察市场发展态势，相继推出了网页游戏类、手机游戏类、家用机游戏类、游戏产业和游戏媒体类等多个大奖类别。

十年易逝，对个人、对公司、对整个产业都是回首惊觉的刹那，但游戏产品却能以各种形式留驻成记忆，成为年份的显眼坐标。迎来了网游的黄金时代，也见证了页游野火燎原的市场变局，如今三足鼎立，主机游戏方兴未艾，金翎奖观赏了十年盛景，也审视了行业的枝蔓错节，最终把真正优秀的作品推向前台，这是一种能力，更是一种责任。

金翎奖的十年，是尊重玩家选择的十年，也是审视产业发展的十年，更是淬炼精品游戏、提高行业标准的十年。十年金翎已至，愿君登高采撷。



第三届移动游戏产业年度高峰会及同期活动公布

第三届移动游戏产业年度高峰会（MGAS）定于2016年1月13日至14日在厦门国际会议中心举行。本届年会将以“产业赢响·多元趋动”为主题，倾情回顾2015年移动游戏产业发展态势，精心盘点移动游戏产业热点，深入解读移动游戏产业现象，权威预测2016年移动游戏以及VR、电竞全新发展动向。

本届MGAS由移动游戏企业家联盟（MGEA）、厦门市思明区人民政府主办，汉威信恒展览有限公司联合主办。

本届MGAS得到了国家新闻出版广电总局数字出版司、厦门市人民政府及厦门市相关主管部门的指导与大力支持。为相关领导和产业人士提供了近距离交流、释放产业新政、共话移动游戏产业未来的良好环境。这将有力地推进政府与企业间对接，促进产业政策与商业智慧深度融合，为移动游戏产业健康、有序发展创造和谐有力的产业环境。

MGAS一直以来以立足中国，放眼全球为目标，为国内外移动游戏产业精英、知名企业、国内外资本搭建平台，打造最具国际性、专业性和权威性的移动游戏产业年度盛宴。

“团结中国移动游戏力量；凝聚中国移动游戏智慧；促进中国移动游戏发展；引领中国移动游戏创造。”此四句为MGAS创办的宗旨。对于目前正处于发展中的移动游戏产业来说，这正说明了当前环境中所应具备的必要条件，中国的即是世界的，而世界的又可以成为中国的，只有用兼容并包的精神才能让中国的移动游戏产业更加蓬勃向上。

今年除了年度高峰会外，同期还将举办多个相关活动，为移动游戏产业助力发声。P



时间	同期活动	地点
2016年1月13日	厦门移动游戏产业年度高峰会	厦门国际会议中心
	中国电视游戏产业联盟成立仪式	厦门国际会议中心
	2015全球移动游戏产业白皮书（年终版）发布仪式	厦门国际会议中心
	WMGC UP DAY	厦门国际会议中心
	厦门市游戏企业交流会暨联盟成员考察活动	厦门市软件园
	MGAS之夜-欢迎晚宴	厦门国际会议中心
2016年1月14日	移动游戏企业家联盟闭门会议	厦门国际会议中心
	2015年度中国优秀游戏制作人大赛颁奖典礼	厦门国际会议中心
	2015年度金翎奖颁奖典礼	厦门国际会议中心
	MGAS移动游戏版权洽谈会	厦门国际会议中心

MGAS年度高峰会组委会，请联系：
刘小姐
电 话：010−51659355−8016
传 真：010−58615093
邮 箱：mentholryan@howellexpo.net

赵小姐
电 话：010−51659355− 8028
传 真：010−58615093
邮 箱：zhaoqing@howellexpo.net

刘先生
电 话：010−51659355−8026
传 真：010−58615093
邮 箱：rex_liu@howellexpo.net

赵先生
电 话：010−51659355−8025
传 真：010−58615093
邮 箱：zhaoshen@howellexpo.net

寒冬即是净化，中小CP如何避免被“冻死”

手游行业在2014年经历了疯狂的增长之后，就一直充斥着各类“寒冬”论。从行业整体看来，手游行业的人口红利已经结束，逐渐进入瓜分存量市场的状态，一些游戏厂商纷纷关闭的消息也让不少中小CP不寒而栗。记者采访了蓝港互动集团副总裁王世颖，她对“寒冬”有着不同的理解，同时也对“中小CP如何备战寒冬”这个命题，提出了自己的看法。

游戏精彩
2015CGDA

王世颖认为，所谓的寒冬，其实是表象，准确说这更是一次优胜劣汰洗牌，是市场自身的调整，对于未来的行业发展其实是有利的。从前两年的过热膨胀，到如今的理性回归，标志着国内手游行业开始正规化发展。

王世颖表示，洗牌之后，业界呈现了一些好现象：比如，“IP热”就是对游戏行业对知识产权价值的再发现；还有影游联动，全球市场范围内的研发合作和发行合作……从某种程度上说，这也标志着新一轮的繁荣即将到来。

面对市场重新洗牌，中小CP相比大厂处于了一个较为尴尬的位置，既没有更多的资源得以倚靠，也没有退出市场的理由。中小CP要避免被冻死，王世颖给出了以下三点建议。

其一，中小CP需要认清自己的优势，不随波逐流，不受外界的影响，做自己最擅长、最熟悉的领域。避开激烈竞争的市场，抓住细分市场，抓住某一类玩家的痛点，做出他们渴求的游戏，如果资金和人员不足，就要以中小型游戏为主，不要盲目求大求全。

其二，要充分发挥“小快活”的优势，做大公司不愿做，做不了或者没想到的项目。同时要加快效率，想清楚方向之后要敏捷开发，及时推出，迅速迭代，抓住天使用户，通过不断和天使用户沟通去找到痛点，完善产品，对推广资源稀缺的中小CP来说，天使用户也是项目天然的推广，不要总想着一切完美之后再做用户测试，手游其实是一种开发者和玩家共同打造完成的产品，这点尤为重要。

其三，要广泛合作，商务前置，寻找各种可能的机会，在目前的市场形势下，发行、渠道、投资、IP提供方、市场合作伙伴可能都是混同的，不要只埋头拉车，不抬头看路。对于分利，也应该有长远的眼光，假如一个合作方能帮你把100万流水做到1000万，即使他拿走七八成，你还是赚的，不要觉得没有自己的开发，对方什么都没有，或者对方出的资源不值这么多，而是要把自己打开，去拥抱和接纳。

在最后，作为一个资深的游戏制作人，还作为CGDA中国优秀游戏制作人评选大赛的评委，王世颖还给出了一些自己的观点。

在这个手游崛起，端游缩减，页游退位的时代，王世颖认为，学习力是关键。

她表示，游戏行业里，经常会看到一些有十年左右经验的制作人，没有做过一款成功的游戏，甚至没有做过一款正常运营的游戏，不断从一个公司流浪到一个公司，抱怨种种客观条件造成了自己的的失败，固执着自己的固有经验，只是认为自己缺一点运气，这种负能量满满的制作人，多半都是缺乏持续学习能力的，这些人从端游或页游向手游转型慢、难，做出的产品带有浓浓的端游或页游气息，连基本的交互方式和手游的交互都是背离的。

游戏是一个飞速发展的行业，尤其是手游，可以说每星期都有变化，一款游戏即使只是晚上线半个月，就有可能面临一天一地的变化。“去年对好产品的定义还是月流水1000万，现在几乎是月流水上亿，你跟不上行业发展的脚步，就会被行业淘汰。”王世颖如此说道。“此外，手游制作人和端游制作人相比，还表现出多面性和开放性。手游项目要更贴近市场和用户才比较容易成功，这就要求制作人还要懂运营、懂市场、懂用户，才能开发出更有竞争力的游戏。”P



为开发而生
2015创领发现VR DAY活动精彩回顾!

1024，在这个特殊的程序员节日里，在上海进行着一场热闹而低调的VR DAY 活动，活动预期安排100人与会规模，但实际却迎来了250多位江浙沪以及很多专程从北京、广深赶来的嘉宾朋友们，大家的热情关注和积极参与，让我们看到了开发者们对于VR技术和发展的迫切需求。

活动的每一个议程环节都围绕制作和开发相关的内容而展开，从VR的资本市场经验分享、国内外品牌大厂对于VR产品的深刻剖析、VR在国内创新的商业发展模式分享、以及来自于虚幻引擎对于VR眩晕的解决方案、更有精品案例内容《幻》和《Gunjack》等开发干货分享。

UCCVR融合资源 繁荣共生

活动现场爆满的情况不容多说，围绕着VR产业相关的技术干货、资本推介、精品案例等各个环节产生的分享内容，让每一位与会者都不得不实时快速的更新自己。

活动由创领发现创始人符国新（Allen Foo）主持，符总秉持着一起挖掘新行业机会的工匠精神，呼吁更多真正关心VR产业发展的能人志士的加盟和推进。

Allen和大家分享了最新的海内外VR行业动态，以及他长时间沉淀和积累的产业经验，以从未有过的核心视野和角度，提出了产业发展的生态原理：任何产业需要发展，技术、内容、渠道三者必不可少。但对于企业来说，并不是需要兼并这所有的方面，不是所有团队都适合做内容，不是所有人都适合做渠道，重要的是擅长什么，大家能接触得到的机会很多，但哪一些才是真正你需要去把握的，这个是需要深思熟虑的。

HTC将虚拟和现实精准对接

由HTC全球副总裁Raymond带来的《HTC Vive 虚实结合 虚实相生》阐述了HTC Vive真正能够将专业和细节做到最佳的关键所在，正是这些细小的考虑和研发，才能造就在产品体验上更舒服的感知。

而另一方面，HTC也非常看好在国内的开发环境，大家都有着敢想敢拼的精神，并且不仅仅是游戏行业，HTC协办于2015创领发现VR/AR行业大赛，也正是看中了在B2B领域也即将带来更多爆发点，这些都将会从另外一个层面影响和改变人类的生活。

3Glasses开创VR线下体验新模式

由3Glasses全球战略合作VP杨峻瑞带来了关于3Glasses从一家B2B业务模式为主的科技型公司，转型到虚拟现实产品与服务的发展经历。

3Glasses一直领跑于虚拟现实硬件产品在市场前端的体验，而本次也详细的带来了VR线下体验店的经营模式，3Glasses不做内容开发，但会帮助内容开发团队拿到最优质的IP资源，以及会提供底层的开发SDK，开发者通过SDK及技术转化部门服务支持，将能够快速的生产VR内容。

2015创领发现VR/AR行业大赛

本次活动除了两大知名原厂HTC和3Glasses的大力支持，还有重磅级的引擎技术原厂虚幻的加盟，以及最优秀的海内外VR游戏代表大作《Gunjack》与《幻》的开发分享。未来还将会有更多干货和精品内容给到大家，让我们关注后续精彩报道!

突破传统圈子，看见真正的机遇和交互，才是每一个与会者的真正需求，火爆的现场，烧脑的干货，热烈的交流与碰撞，都在创领发现（UCCVR）舞台上精彩进行着，而创领发现真正的使命还是希望能够为VR制作人/开发者打造国内最专业的VR/AR社区与孵化平台。

2015创领发现 VR/AR行业大赛仍在持续火热招募报名中，凡是对VR/AR内容开发感兴趣的团队、题材不限、内容不限，只要你有好的创意或想法，不论是公司、工作室、学生或者个人开发者都可以在UCCVR这个舞台上，尽情发挥你的才华。登陆大赛官网www.uccreate.com进行提前报名注册吧! P





2015爱普生服务万里行



探秘电商高效之旅 带你走进“妈咪宝贝”

目前，2015爱普生服务万里行正在如火如荼地进行，来自电商、零售、餐饮等等行业的爱普生针式打印机用户都已经享受到了这次服务万里行带来的免费上门保养、保内免费维修、购机延保种种福利。今天，小编就带大家走进电商行业，看看这个我们日常生活越来越离不开的行业，它的高效是怎样“练成的”。

说到“电商”现在早已被人们所熟知，小到一针一线，大到家电汽车，甚至买房也可以通过电子商务进行商贸活动。面对日趋丰富的电商市场，如何在激烈的竞争当中拔得头筹，也是各类商家共同思考的问题。商品本身的使用价值是吸引顾客的前提条件，而后期的物流速度，也为商品的销量起到画龙点睛的作用。

小编来到了位于广州市的联吉吉商务资讯有限公司，这里是妈咪宝贝网络独家授权代理商和经销商。在中国9大电商网站平台京东，天猫，亚马逊等均设有旗舰店，初步估算，就每天母婴产品的出库量来说，就可达到上千单。但是即使是面对各个节假日、促销日等网购高峰，公司也能做到及时收货，快速发货。这不禁让小编感到惊讶，想要一探究竟，广州联吉吉商务咨询有限公司是如何提高收发货效率？带着这样的疑问，小编此次电商之旅，带你走进“妈咪宝贝”。

物流中心快发货，连续稳定高输出

物流中心的韩女士带领记者来到了仓储物流中心，几十个大型货架上，堆满了商品，大批的货物都是从这里打包分发的。韩女士告诉记者：“随着电商旗舰店的逐渐开设，仓储物流中心变成公司里最繁忙的部门。我们每天的出库量都要达到上千单，销量越来越大，打印快递单的工作越来越繁重，碰上网购高峰期，我们的业务量要翻几倍，打印的频率也直线上升。”紧接着，韩女士带着记者来到了仓库旁边的一处办公区，指着放在自己桌子上的一台针式打印机告诉记者“瞧，就这是我们发货高效的秘密——爱普生LQ-680KII。它稳定耐用，我们一整天连续大工作量打印也没问题！加上它速度快，可以帮助我们高效完成所有打印。即使面对网购高峰，我们也能从容应对，做到准时、准确，保质、保量完成快递单的打印。确保了商品能以最快的速度出库，也让消费者能在第一时间拿到他们心仪的商品，对我们给予好评。”

对此，小编又仔细询问了韩女士，了解到爱普生LQ-680KII可连续稳定工作，平均无故障时间可达2万小时，打印头每针可承受4亿次击打,打印总量达4千万行，同时它拥有中文206字/秒，英文413字符/秒的打印速度。内置128KB缓冲区，有效提高处理效率，连续稳定高输出，物流中心快发货，赢得顾客好评轻轻松松！

清晰层层看得见，精准打印“宝贝”速到

众所周知，现在的快递单真是“里三层外三层”，想要发货快，快递速到，就需要每一层的字迹清晰易辨认。爱普生LQ-680KII多联复写的能力可有效满足每一联清晰打印的需求。韩女士不禁称赞道：“我们长久使用爱普生LQ-680KII针式打印机后，其打印品质赢得了我们员工的一致好评。它拥有超强1+6联拷贝打印功能，一次完成7页复写纸的打印，即使最后一联也一样清晰可见。”用爱普生LQ-680KII打印机，快递单清晰层层看得见，精准打印“宝贝”速到。

“LQ-680KII成为我们的秘密武器，不仅仅是它性能很棒，更厉害的是它的售后服务。购买这批LQ-680KII打印机，爱普生提供了整整两年的保修服务。随着不断的使用和耗损，会有更换色带的需求，这个时候只要给我们本地的爱普生服务中心打一个电话，他们就能第一时间赶过来帮我们进行更换。在我们发货高峰期，这种及时的服务对我们来说真是犹如救命稻草一般。平时，爱普生服务中心的服务人员，也会定期上门对我们的设备进行维护保养，让我们使用更加放心。”如此迅速和专业的服务得益于遍及全国400余个城市和地区的爱普生服务网络，850多家认证服务机构及2000余名的认证工程师随时待命为用户提供优质的服务和帮助。

通过以上对韩女士的采访，我们已经探秘到了联吉吉商务咨询有限公司提高工作效率的秘密武器——爱普生LQ-680KII针式打印机，相信电商行业还没有用到LQ-680KII的小伙伴们已经蠢蠢欲动了吧，不妨趁着2015爱普生服务万里行开展的这段时间，买上一台来试试吧，顺便也把活动的多项福利一起拿走咯~接下来，小编会带领大家一起探秘更多行业爱普生针式打印机的使用者，分享更多有关于爱普生LQ-680KII的故事。P



Xbox ONE时代的扛鼎作

——《光环5：守护者》

文 | acgtalk

《光环5》全称《光环5：守护者》（Halo 5: Guardians），是由343 Industries制作的一款第一人称射击游戏，是《光环》系列游戏的第五部主线正传作品，2015年10月27日在Xbox One平台发售。

《光环》的辉煌

《光环》系列毋庸置疑是最宏大的系列游戏之一，它在过去十年共获得了超过750项来自媒体和业界颁发的奖项、殊荣和提名。游戏标致性人物士官长在吉尼斯世界纪录和杂志中始终处于最受欢迎的游戏角色之列。

《光环》系列究竟有多受欢迎？我们整理了一系列数据，从这些数据中就可以感受到游戏的影响力。

46亿——迄今为止，《光环》游戏和衍生产业的销售额已超过46亿（美元）。

6500万——自2001年《光环：战争进化》在Xbox发布以来，该系列在全球的销量已超过6500万。

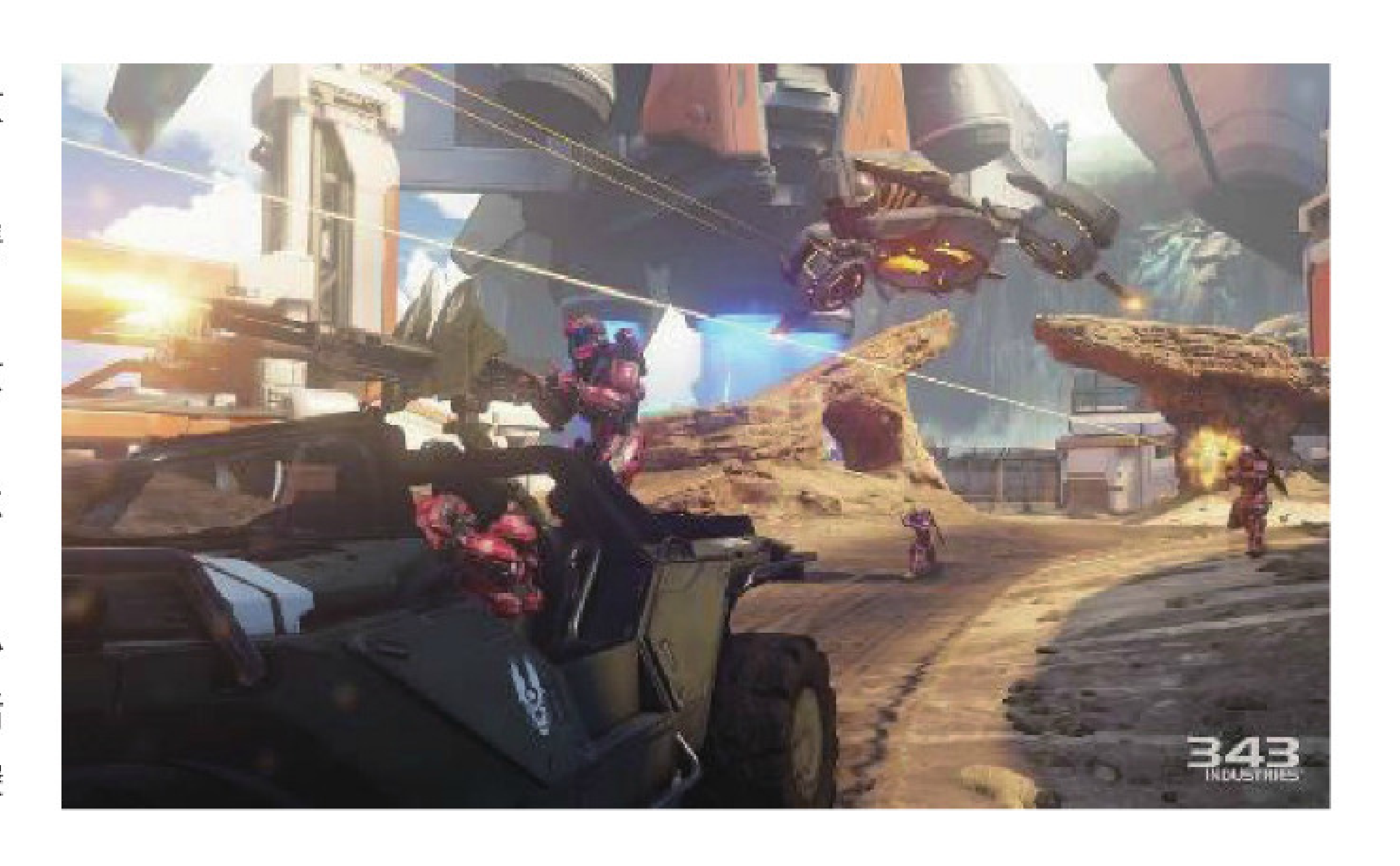
12——包括即将发布的《光环5：守护者》和《光环战争2》，《光环》系列已有12部相关作品。其中《光环：战争进化》《光环2》《光环3》和《光环4》作为系列核心被收入《光环：士官长合集》。它的外传和副产品则包括《光环：地域伞兵》《光环：致远星》《光环：斯巴达突击》《光环：斯巴达进攻》以及《光环战争》。

100万——《光环》系列原声带的销量已超过100万。其中，《光环4》的音乐原声带更是在美国公告牌专辑榜中排名第50，这足以证明该系列音乐有多受欢迎。

1——2015年，《光环：士官长合集》成为首款登陆中国的第一人称主机射击游戏。

7700万——作为艾美奖提名的数字真人剧集，《光环：航向黎明号》在网络上共吸引了超过7700万观看量。

60亿小时——玩家在Xbox live登陆《光环》系列游戏的时间总计达60亿小时。



1200万——《光环》系列小说、漫画、艺术作品和攻略的销量总计超过1200万。

12——自第一部小说《光环：致远星的沦陷》出版以来，《光环》系列小说频登《纽约时报》畅销书榜。

1200万——自2005年起，《光环》系列的玩偶手办销量已超过1200万。

2000万——在《光环5：守护者》为期三周的多人游戏测试期间，玩家在Xbox Live上游戏时长达250万小时、玩家间进行了超过2000万场比赛。

2.2亿——《光环4》在其发布第一天取得了3亿美元的销售成绩，打破了原有2.2亿的记录，成为《光环5》发售前系列最畅销的一部作品。

全媒体覆盖的游戏品牌

《光环》系列到底是如何成长为这样一个巨大品牌的？让我们回顾一下《光环》是如何从一款游戏成长为一种“全球性现象”的吧。

作为微软工作室独占大作，《光环》系列游戏全球销量超过6500万，粉丝总游戏时长超过60亿小时。自《光环：战争进化》2001年发布以来，《光环》游戏一直广受好评并屡创销售记录，最重要的是它改变了玩家对游戏的认知，在全球俘获了数千万粉丝。与此同时，它衍生的多部小说多次荣登《纽约时报》畅销榜，另外《光环》还拥有众多衍生漫画书、玩偶手办、道具服装和真人剧集。目前，《光环》游戏和衍生产业在全球的销售额高达46亿。从服装到手办，甚至是屡获殊荣的原声音乐，《光环》已远远不止是一款游戏，每一个粉丝都能发掘到自己钟爱的乐趣。

小说和漫画

《光环》的首部小说《光环：致远星的沦陷》于2001年10月发布，讲述了《光环：战争进化》以前的故事背景。随后发布的15部小说详述了士官长所在的斯巴达超级战队历史以及其他外星种族的故事。

从《光环：致远星的沦陷》到《光环：Mortal Dictata》，15部《光环》小说里有12部入选为《纽约时报》畅销书单。

除了科幻小说以外，《光环》还与Marvel、Dark Horse等企业合作发布了系列漫画和连环画，进一步壮大《光环》衍生产业阵容。这些漫画用全新的媒介讲述《光环》故事，从士官长获得盔甲的过程，到《光环3》《光环4》的所有战役。

《光环》的小说、连环画、漫画和攻略风靡一时，获得了1200余万的销量。

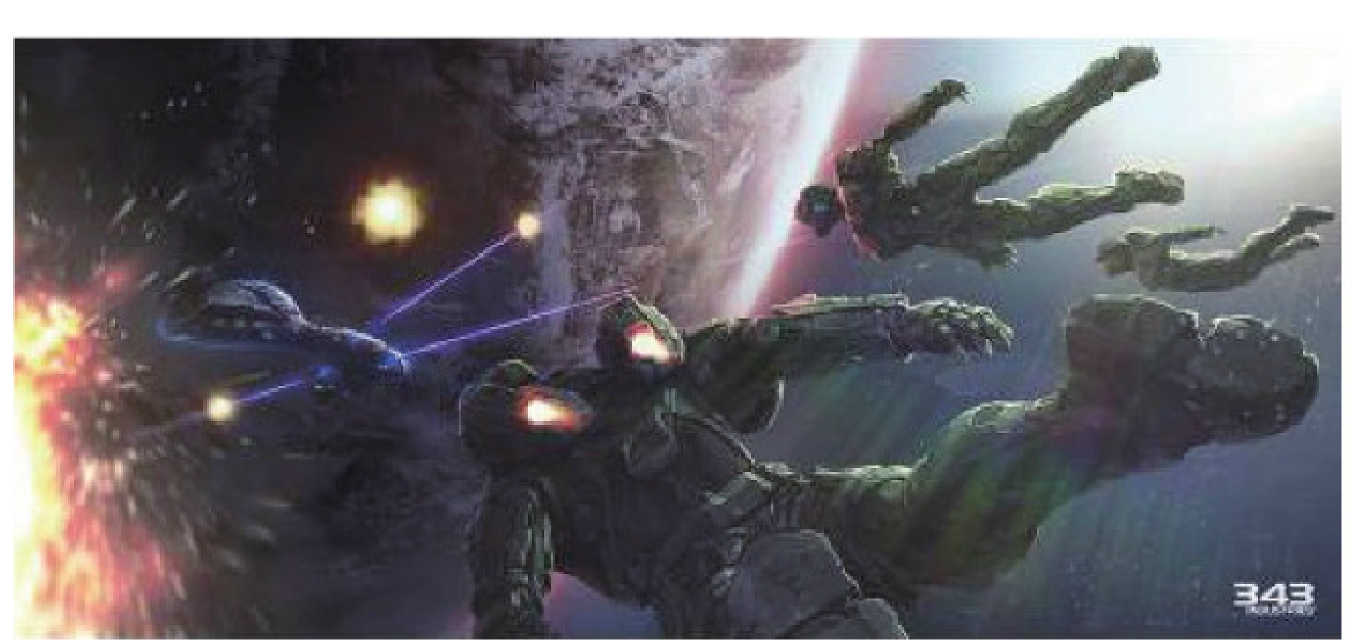
真人剧集

《光环》问世14年来，还派生了2部真人剧集：《Halo 4: Forward Unto Dawn》和《Halo: Nightfall》。这两部影视剧集将《光环》带到了真实世界，引发热烈反响。

《Halo 4: Forward Unto Dawn》讲述的是司令官Lasky的故事。在《光环4》里，他是正在受训的候补军官。《Halo 4: Forward Unto Dawn》被观看了7700万次。眼尖的观众还发现了《Halo 4: Forward Unto Dawn》的彩蛋：电视剧与《Hunt the Truth》音频系列的巧妙联系。《Halo 4: Forward Unto Dawn》甚至获得了艾美奖的提名。

《Halo: Nightfall》由奥斯卡获奖导演Ridley Scott执导，故事的主人公是斯巴达超级战队的另一位勇士Jameson Locke的故事，影片讲述了他追捕士官长的旅程。该影片既交代了Locke的背景也为即将到来的《光环5：守护者》做了铺垫。









动画剧集

天马行空的动画剧集是讲述故事的另一新颖方式，对于《光环》来说也不例外。《光环》拥有《光环传奇》系列动画，由Warner Home Video制作。

《光环传奇》还有东映动画、Production I.G等日本知名动画工作室参与制作，动画讲述了光环世界里的一系列“传奇”故事。

《光环》是游戏史上最重要也最成功作品之一，其开发商343 Industries致力于在现有的基础上为《光环》打造精彩未来。343 Industries为《光环5：守护者》制作了全新的动画剧集——《光环：致远星的沦陷》。这个新的系列根据游戏《光环：致远星》和《光环》第一本小说《光环：致远星的沦陷》改编。

颠覆主机的射击游戏

14年前，当《光环：战争进化》登陆Xbox的时候，它带来了精确的操作、先进的智能AI、丰富的多人在线玩法，让玩家体验到了全新的主机射击游戏，颠覆了玩家的主机游戏体验。这个传奇一直延续到今天。《光环5：守护者》是站在巨人肩膀上的作品，让我们看看《光环》系列如何重新定义主机第一人称射击游戏，《光环5：守护者》又是如何在这个基础上百尺竿头更进一步的。

先进的操作系统

《光环：战争进化》的真实性和精准性水平可与PC游戏匹敌，它也是第一款能做到这点的主机游戏。

同时代还有很多标致性的射击游戏，例如《黄金眼Golden Eye》《完美黑暗 Perfect Dark》。但是这些游戏都仅仅利用到了一根控制杆，所有动作和视角的操作都通过这根控制杆完成，而《光环：战争进化》采用双杆控制，让玩家拥有更多的动态控制选择。

《光环》最新作品《光环5：守护者》不仅延续了行业的标准控制系统，还加入了新机制。斯巴达超级战队拥有丰富的新操作体验，例如滑行以躲避敌人，猛击地面以产生冲击波，攀爬悬崖峭壁。

在新的操作系统下，《光环5：守护者》还利用到了Xbox One手柄的脉动扳机，玩家可以直观感受到自己采取的每次行动。配备新款Xbox One精英手柄的玩家还能享受到专业的自定义选项，以达到高准确度。精英手柄支持全面自定义，玩家可以调整手柄多个部位，获得更丰富、更准确和更舒适的操作体验。

多人在线模式

就像之前的几部作品，《光环5：守护者》在多人模式上做了更新。

《光环：战争进化》是第一款支持局域网对战的主机游戏。从《光环2》开始，随着Xbox Live的加入，玩家可以联机匹配对手、组织群聊、系统智能调节音量。游戏设有游戏大厅供玩家聊天、组队、自定义个人形象。

《光环》系列一直致力于革新主机多人模式体验，《光环5：守护者》同样为粉丝们带来了多人模式新特性，在战区模式（Warzone）下，玩家不仅要与其他队伍对战，还要面对由系统控制的大Boss和防御者。

再生护盾革新

《光环》是第一款勇于革新第一人称射击游戏游戏生命系统的游戏，它引进了可再生护盾，这随后也成为行业标准。

在《光环5：守护者》里，343 Industries再次革新了护盾的工作机制，创造了全新玩法。再生护盾和生命系统被改造得更加先进：当玩家在全速奔跑的时候，护盾会停止再生，取而代之的是让玩家真正思考在交火中如何逃生。

社区功能更强大

《光环》系列一直很重视粉丝，这也是该游戏系列广受欢迎的原因之一。《光环》开创性的让粉丝可以在线匹配玩家，游戏还有Forge模式，让玩家可以创造自己专属的地图。在《光环》路标里，玩家可以获取到《光环》系列的最新消息，还可以在线分享地图、截图，甚至是一场自己酣畅淋漓的胜利。

在《光环5：守护者》里，玩家可以在类似Halo Channel的平台分享游戏信息和感受，以改善彼此的游戏体验，同时还可以了解更多《光环》世界的背景信息。另外，粉丝和狂热者可以通过HuntTheTruth的系列互动游戏和播客挖掘线索，一窥《光环5：守护者》迷雾重重的故事。

《光环5：守护者》建立在丰富的前作基础上，游戏的多人模式测试版吸引了上百万玩家参加，测试期共进行了超过2000万场战斗。作为Xbox ONE 平台的扛鼎之作，粉丝们值得期待。







作为日本娱乐产业的标志性产物之一，敢达系列自诞生之时起就对整个日本动漫娱乐产业产生了深远的影响，这种影响甚至跨越了国界，对中国的80后、90后产生了巨大的影响，并催生了动画、玩具、模型等一大批周边产业。在手游时代到来之后，敢达也顺理成章地成为一个炙手可热的综合向IP，成为各家厂商争夺的焦点。

与其他日式IP所不同的是，敢达系列的IP并不是单一的一部作品，而是由多个世界观多部作品结合而成一个系列，各系列作品以动画为核心而展开，设定严谨，各成体系。这样的系列IP并不是随手拿来就能用好的，我们之所以要从敢达系列的源头动画盘点一番敢达的整个系列，就是要看看这个伟大的机器人动画系列是如何一步步走到今天的。



敢达站立在大地上

敢达全系列历史回顾（下）

文 | acgtalk

四、“即使如此，我还是有世界要去守护！”——机动战士敢达SEED、机动战士敢达SEED DESTINY

如果说国内80后的敢达宅入坑作是平成三部曲的话，那么90后敢达宅初次接触敢达的契机应该多为SEED系列吧，对于很多年轻玩家来说，他们在手游里热爱基拉肯定远胜过阿姆罗。作为新世纪第一部敢达正统作品，SEED颇有重启宇宙的意思在里面。在Turn-A结束之后又过去了两年，是时候推出一部全新基准的敢达来确立新世纪的机器人动画标杆了——在这样的心态下，一部背负了SUNRISE和万代“回归原点”“新世纪的初代敢达”的使命的敢达作品就这样诞生了，为了体现它的正统性，SUNRISE甚至为它冠上了“机动战士”的前缀，这在非宇宙世纪作品当中还是第一次，却不会成为最后一次。

阿斯兰和基拉，两人的纠葛将伴随SEED全程

《机动战士敢达SEED》除了机设的大河原邦男以外全部启用新血，一批在其他SUNRISE动画中经受考验的优秀动画人开始在敢达这一题材下发光发热。导演福田己津央在之前执导过非常优秀的科幻赛车动画《高智能方程式GPX》系列，画面风格明快鲜艳，特效夸张。剧本家两泽

千晶是福田的妻子，很少在丈夫执导的动画以外的场合写剧本。角色设定是在SEED前后突然走红的平井久司，他从2000年后就出奇频繁地参与了各种科幻大作的角色设定，以至于被人看腻了戏称其风格为“平井脸”。

美型的角色是SEED的一大卖点

SEED的故事发生在CE71年，当时殖民地卫星的联盟“扎夫特”和地球联合军的战争已经过去了将近一年。某日，扎夫特军偷袭了中立殖民地奥布，抢走了联合军秘密开发中的四台敢达，而少年基拉则乘坐上了剩余的最后一台敢达击退了敌军。基拉和朋友们后来被编入奥布建造的新型战舰“大天使”上，和扎夫特的敢达们展开了数轮战争，终于和敌方的驾驶员阿斯兰等人达成了和解，共同对抗真正的敌人克鲁泽。

SEED为自己赢得了多年的人气，图为10年后HD修正版宣传

SEED拥有一切能够在当时打动观众的元素——酷炫的机体，明快的画面，帅哥美女的角色，历代敢达的经典桥段，还有温和反战的理想主义。其中我们很容易发现SEED向初代敢达致敬的片段：配色接近初代敢达的主角机强袭敢达、造型酷似初代战舰木马号的大天使号、以及第一集时的强袭殖民地夺取敢达的剧情，和初代敢达如出一辙。另一方面，SEED在多媒体联动上的造诣达到了前所未有的高度，早在播出前就先开始推出外传漫画和相关MSV模型铺路，同时以小说、漫画、玩具、游戏、杂志连载等各种媒介为其造势，一口气将CE宇宙扩展到了之前任何一部平成敢达都没有达到的深度。SEED后期甚至出现了“因为决斗敢达模型存货太多，就特别设计一集让决斗大活跃，播出第二天零售店订单就来了”这样精准控制剧情和销量联动关系的案例。先进的营销商法和出色而王道的故事，再加上几年来优秀敢达动画的缺席，种种原因让本作人气大涨，名利双收，真正成为了新世纪的敢达标杆，日后各大敢达游戏的固定班底。

SEED的成功之后，SUNRISE趁热打铁以原班人马推出了续作《机动战士敢达SEED DESTINY》以延续新世纪敢达的开门红。这是平成敢达以来第一次有敢达作品实现TV动画续作的壮举，在开播伊始其声名已经达到了高点。如果说SEED是新世代的初代敢达，那么SEED DESTINY









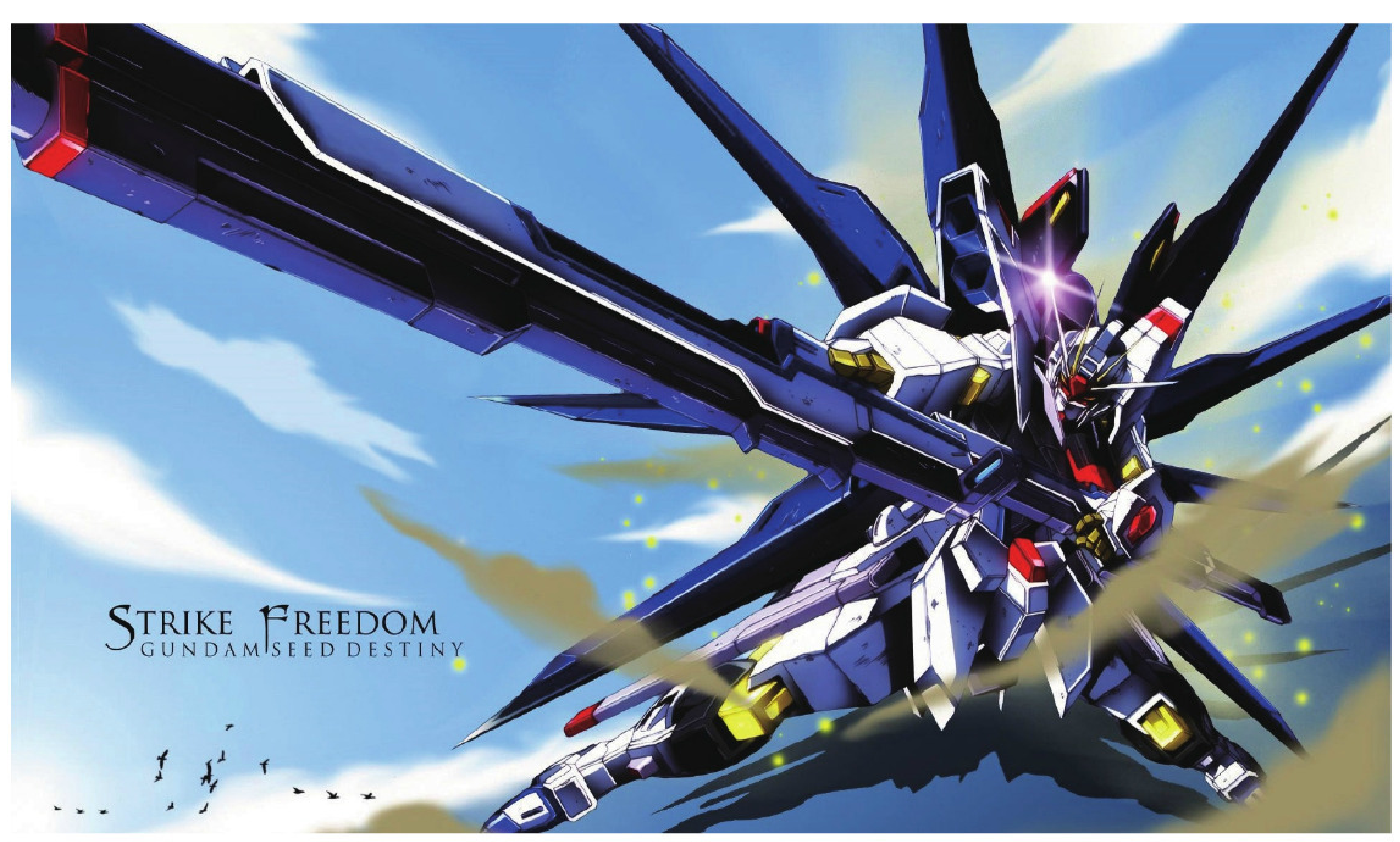


上左 阿斯兰和基拉，两人的纠葛将伴随SEED全程

上右 命运和强袭自由的决战，以后者的压倒性优势而告终

下左 美型的角色是SEED的一大卖点

下右 在战争中逐渐走向疯狂的真





上 “喧宾夺主”地成为男一号的基拉和他的强袭自由

下 天人的四名敢达驾驶员和他们的初期机体

也许就想要成为新世代的Z敢达吧。SEED-D的主创团队阵容和前作几乎没有变化，机械设定追加了当时的新锐设计师藤冈建机。如果熟悉敢达模型的朋友应该都对他在十年前电击HOBBY杂志上连载的《AOZ 提坦斯的旗下》印象深刻，他夸张有力的设定画在同好间评价极高。

命运和强袭自由的决战，以后者的压倒性优势而告终

时间来到SEED战后两年的CE73年，前作的主角基拉已经退隐，阿斯兰则仍在扎夫特从军。主角真·飞鸟是扎夫特新型战舰密涅瓦号的一名MS机师，却在基地内遭到联合军的袭击，三台新型敢达被抢走。他坐上了剩下的一台敢达，和阿斯兰等人走上了战争的道路。期间他遇到了敌军的女驾驶员史黛拉，之后在战斗中却看着她被基拉杀死，这让真对基拉怀恨在心，最终导致了真对基拉的决斗。最终决战时，基拉和阿斯兰面对真等人的军势摧枯拉朽，而真也在败战后真正体会到了战争的意义。

在战争中逐渐走向疯狂的真

导演福田己津央曾说过，基拉的出场在一开始本来只是作为彩蛋一样的内容，却在不知不觉中变成了主角。大多数看过这部敢达的观众应该也会有同样的感觉，最初以为是主角的真不知在什么时候突然变成了敌方干部，而中途才出现的前作主角却堂堂地变成了真主角。这样戏剧意义上的硬伤让本片的故事价值比前作掉了一个档次，也间接影响到了其商业表现。SEED-D的各方面销量虽然也非常出色，但模型销量却只达到了前作SEED的六成。究其原因，SEED-D作为“新世纪的Z敢达”，在故事结构上也过于向Z致敬，真=卡缪、阿斯兰=古华多洛、史黛拉=凤这样的角色对应关系其实非常明显。但是在处理基拉=阿姆罗的角色时，片方又想为了消费前作人气而进行了过多的渲染，后期索性把真当作星战前传中阿纳金那样的“反英雄”角色来处理，终于走上了一条自我迷失的不归路。

“喧宾夺主”地成为男一号的基拉和他的强袭自由

在SEED两部TV动画完结后，SUNRISE放出了“SEED剧场版”的消息。这部剧场版在公布后连一个动画画面都没有公布，SUNRISE就宣布了新作《机动战士敢达00》的制作。SEED和SEED-D从2012年开始又播出了画面高清化，部分修正的HD修正版，依然获得了不错的收视率，可是SEED剧场版依然还是一个传说……



上 靠着这个机设，海老川兼武在本作后走红

五、“我就是敢达。”——机动战士敢达00、机动战士敢达AGE、G之复国

在SEED系列重新设立起业界关于敢达动画的全新标杆后，SUNRISE的脚步可以迈得更大了。2007年的《机动战士敢达00》、2011年的《机动战士敢达AGE》和2015年的《G之复国》三部作品又回到了上世纪90年代后

上 高河弓的人物设定很对女性观众胃口

期百花齐放的平成敢达路线，作品不再拘泥于宇宙世纪的原作，呈现出风格各异的特点。但是这三部动画很难以“三部曲”之类的概念概括，脱掉它们身上敢达的外衣，其内核其实是完全不同的三部动画作品。

天人的四名敢达驾驶员和他们的初期机体

如今有很多敢达粉丝批判SEED系列扭捏做作，那么在那些粉丝眼里00一定才是他们想要的新世代的敢达。相比起柔情似水的SEED，简洁利落的00似乎更像是一部为男生准备的机器人动画。2006年到2008年SUNRISE在机器人动画上取得了辉煌的成就，一部《CODE GEASS反叛的鲁鲁修》和一部《机动战士敢达00》几乎代表了21世纪第一个十年里科幻电视动画的最高水准。这两部动画都是半年加半年的“四季分割”模式播出的，鲁鲁修第一季（实为两季长度，后同）之后是00第一季，之后再上鲁鲁修R2（第二季），最后是00第二季。这样车轮战一样的播出战略有效地延长了粉丝间的人气周期和衍生商品的销售周期。这种分割播出的方法从2000年以后渐渐流行于业界，如今已经成为了电视动画的常规武器，而00则是第一部采取分割播出的敢达作品。

靠着这个机设，海老川兼武在本作后走红

《机动战士敢达00》的导演水岛精二曾执导过旧版的《钢之炼金术师》等人气作品，这次提为敢达导演也是对他成绩的肯定。角色设定跨界采用了老牌少女漫画家高河弓女士担任，而隔壁棚鲁鲁修的人设启用的CLAMP也是和她差不多时代出道的少女漫画家，这可以看做是SUNRISE当时在选人方面的策略。剧本由著名剧本家黑田洋介一人负责，他曾经参与过《拜托了老师》等情感细腻、剧情婉转的优秀动画。黑田洋介对于自己首次书写敢达的剧本非常重视，听说本作是分割播出时甚至难过得向水岛导演哭诉。机械设定方面本作撤下了大河原邦男，换上海老川兼武、柳濑敬之两个新人担纲。海老川兼武充满时尚感的设计让他之后还赢得了AGE、创战者等多个敢达的工作机会。

高河弓的人物设定很对女性观众胃口

《机动战士敢达00》的时代设定比任何一部敢达作品都更有真实感。它的故事发生在公历2307年（正是第一季播出的300年后），地球被三大势力割据，陷入冷战，各地擦枪走火不断。战争发生时，总会有拥有四台敢达的神秘武装组织“天人”出现介入纷争，平息战火。三大势力联合讨伐天人，而天人也在战斗中发现自己的目标正在被人利用……

00的背景设定非常贴近现实，尤其是其中当时中东恐怖主义威胁多发的情形和大国对于地方纷争的思考，即使拿到今天来看仍具有一定现实意义。“天人”这样的构想虽然是完全的理想主义，但是主角们要解决的问题在这个世间却始终存在，这样的共感让00具有不一样的艺术质感。本片帅气的机设让能天使和00敢达成为日后《敢达决战》等各种敢达游戏中的常客，此外高河弓的角色也让本作获得了大



上 东京台场的1：1敢达









上左 第一部时的画风低龄，引起不少不满

上右 标题里没有“敢达”的敢达

下左 更为少年化的第二部，宿敌的设定使其相对人气较高

下右 第三部到第四部后劲乏力，最终难以为续

量女性观众的支持，继W和SEED后又开创了另一个男色敢达的时代。

东京台场的1：1敢达

在2009年，万代做了一件大事：在东京湾边的潮风公园立起了1/1的初代敢达立像（现搬迁至商场DiverCity Tokyo Plaza）。当时自然有许多游客前去观看这一盛况，可是万代却发现主动前来的观众多为成年人，而他们带来的小孩有很多都不知道敢达是什么——敢达正在快速地远离儿童市场。万代于是决心要打造一部新的能让儿童与他们的家长阖家欣赏的敢达作品，为了达到这个目的，只靠SUNRISE是不够的，他们还需要儿童市场的专家协助。于是，《机动战士敢达AGE》成为了第一部由SUNRISE和其他公司合作完成的“混血”敢达。

第一部时的画风低龄，引起不少不满

打造了《纸箱战机》系列和《妖怪手表》系列的LEVEL-5堪称日本动漫游戏界在儿童市场的印钞机。当时正是《纸箱战机》如火如荼正在开展的时候，社长日野晃博对“阖家同乐”的敢达信心满满。他亲自编写剧本，启用自社员工长野拓造担任角色设定，还提出了“以游戏化为前提制作动画”的战略，这一战略在日后的《妖怪手表》中



上 片尾曲里大家一起敌我不分地跳舞是一大亮点

下 本作的机设颇为前卫，大众审美明显有点跟不上



将获得惊人的成功。机械设定都是以前敢达作品里的老熟人：海老川兼武、石垣纯哉、寺冈贤司。导演则是内定为在SEED、00系列中表现优异的两位新人——小川正和、山口晋二选一，最后山口晋上位，而小川则是到几年之后的《敢达创战者》中才大放异彩。

更为少年化的第二部，宿敌的设定使其相对人气较高

AGE的剧本采用了敢达史上从没有用过，在其他动画作品中也绝少尝试的“世代交替”形式，49集的剧情分成四个部分，主人公一家三代人老中青各演一季剧情，第四部再出现三代同堂。故事讲述地球遭到不明敌人袭击，最后才发现原来敌人其实是从前被遗弃的同胞，却又不得不继续战斗的战争史诗，祖父、父亲、儿子三代主角各怀信念，最后共同为了一个目标而战。

第三部到第四部后劲乏力，最终难以为续

虽然这样一出跨度50年的“史诗大片”受到各方面的巨大期待，但是传统敢达观众却对其明显低龄化的角色设定并不买账；而跨度极大的时间线和相对严肃的剧情，也让儿童观众无所适从。由于AGE的游戏已经先行进入开发，SUNRISE连在后期修改剧本和机体也做不到，只能眼睁睁地看着收视率和模型销量一路走低。最后，被LEVEL-5抱以“百万销量”期望的AGE游戏销量只有约5万套。《机动战士敢达AGE》本来在日野的计划中是一部能放一年半，约90集的大作，然而最后能放完49集的正片都变成了一种侥幸。

2014年到2015年同时有两部敢达相关的作品在播放，一部是《敢达创战者TRY》（《敢达创战者》的续作），一部就是《G之复国运动》。这样的“内讧”局面在以往极少发生，而这两部作品也都并非根正苗红的敢达。创战者是以敢达模型为主题制作的模型动画（因此不在本文范围内），而《G之复国运动》标题里连敢达两个字都没有。这是Turn-A以来富野由悠季睽违五年（短片除外）的再度出山，也是首部深夜档敢达TV动画。

标题里没有“敢达”的敢达

富野对G复国的定义是“超越敢达的机器人动画”，原本甚至不愿在剧中出现“敢达”的名字和形象，在万代的要求下才不得已妥协，最后标题中也只是以“G”来指代而已。他照例拉来了Turn-A和《OVERMAN》中合作愉快的安田朗入伙，而后者则是推荐了前吉卜力员工“神队友”吉田健一担任人物设计。吉田健一在吉卜力参与了《幽灵公主》等一系列经典动画电影，后遭车祸一度生命垂危，康复后参与了《交响诗篇优雷卡AO》等主流TV动画的工作，画风稳健而复古。安田朗自己来做机设，另外还叫来了曾给阿迪达斯等品牌做商业设计的设计师形部一平，最后是老将山根公利坐镇。这样的新鲜搭配让本作的角色和机械设定看上去都非常新颖而激进，也构成了后期争议的伏笔。

本作的机设颇为前卫，大众审美明显有点跟不上

G复国的故事发生在宇宙世纪结束千年后的时代。当时人类以宗教约束科技上限，以防技术进步再次发生大规模战争的惨剧。主角是“首都卫队”的天才训练生贝鲁利，在任务中捕获了神秘敢达型MS“G-Self”，并和其中的驾

驶员少女艾达产生了共鸣。在之后的混战中贝鲁利和谜之少女拉莱雅一起被艾达带到了亚美利亚的“海盗部队”，开始了战斗的生活。其中贝鲁利发现自己和艾达竟然是失散的姐弟，而在一切的幕后，殖民地卫星永贺和金星圈的人们还在计划着名为“复国运动”的一盘大棋。为了阻止无谓的战争，贝鲁利一行人还将再次回到地球，迎接复国军的挑战。

片尾曲里大家一起敌我不分地跳舞是一大亮点

富野由悠季在Turn-A之后就屡有惊人之语，趁着G复国的机会也接受了不少访谈，其中最有名的一句就是“G复国是做给10到15岁的小孩看的，大人们就算看了也没用。”可事实上本作是深夜档，又有几个小朋友会去看？这部动画可以说是集富野风格之大成的作品，剪辑复古，台词“自说自话”，设定细腻饱满，令观众们爱恨交加。《G之复国运动》当然不太可能得到预想当中儿童观众的支持，但是在他们的父母辈中却取得了不少情怀分，整体商业表现不过不失。富野由悠季显然对26话的两季完体裁不太适应，后期剧情如同跑火车，完结后他还拒绝了SUNRISE“制作总集篇剧场版”的请求，他认为这部作品已经不可能再被压缩了。

结语

一路走来35年，敢达虽然描述战争，却又是一部反战的动画。当其他动画还在宣扬邪不压正的时候，敢达率先跳出了正邪两分的二元论。敢达系列中的主角并不是高大全的正义之士，他们通常只是迷惘的青少年；敢达系列的机器人不是天降神器，它们只是一般的兵器；敢达系列中的敌人也不是罪无可赦的邪恶外星人，他们和主角一样只是立场不同的人类。这样趋于真实的设定从第一部敢达作品贯穿至今，无时无刻不在向我们展现战争的重量。自敢达起，才有越来越多敢于挑战观众的现实主义动画问世；因为有了敢达，机器人动画开始不只是孩童的消遣。

本文所述的敢达TV动画虽是其主要作品，但就整个敢达系统来看依旧只是沧海一粟。SD敢达、剧场版和OVA、敢达模型等主题如果要说的话，这样的篇幅还远远不够。希望此文可以让更多不了解敢达的朋友了解敢达，让只看过平成敢达的朋友去试试昭和敢达。如果能让各位在游戏时能够对那些机体背后的作品有更多了解和喜爱，那将是本文的最大荣幸。P







极具砍杀快感!
《虎豹骑》攻坚战与PVE简评

《虎豹骑》在国庆长假终于正式开放了PVE模式!加上之前的“攻坚战”，二测版本的全部内容都已浮出水面，新玩法区别于传统的骑砍模式，给玩家带来了更具代入感的战场氛围。

攻坚战：极具代入感的攻防体验

攻坚战保留“骑砍”的原始操作竞技基础，同时增添了极具特色的古代攻城玩法。历史中出现的多种攻城及防守器械的操作给玩家带来更多的新鲜感。冲车、云梯车、投石机、守城弩等只在古典小说中出现的古战场器械完美在游戏中获得复原。玩家初接触涌现在脑海中的感叹一定是：原来冲车长这样，原来投石机是这样的！独特的中国古代战场文化给能够玩家带来极大的视觉冲击和情感代入。

攻坚战也不仅仅局限在玩家正面的操作竞技。玩家可以用己方大部分人马吸引敌方注意进行胶着战斗，同时其他玩家利用地图道路设计奔袭敌方主将。此外亦可以稳扎稳打，全体集中护送冲车，步步为营用正面对决的实力赢得战斗。策略上丰富的可能性，更加贴合历史战斗真相。

守方玩家也可以根据敌方现场战局表现指定不同的防守策略。是集中维护主将，还是守护重要战略复活点？根据战局实时沟通变幻进攻或防守策略，也是攻坚战的一大魅力所在!

总的来说，各为攻城方和守城方的两个阵营，都需要打出各自不同的打法，可以说是对玩家战术思维和操作技巧提出了极大的考验。不过玩家水平良莠不齐，对战时双方实力偶尔也有“不对称”的情况，不知官方是否会推出更多的平衡措施。

史诗战：目标明确的战役流程

在全新推出的PVE史诗战中，玩家将要与三国名将吕布直接正面对决！战前叫阵，主将单挑；攻城略地，鏖战吕布！PVE关卡式明确目标的设计，也让新手玩家能很好的熟悉整体过关流程。

PVE史诗战大抵可以分为三个部分。第一部分即是主将的叫阵单挑，玩家需要轮流上场与电脑将领进行单挑。华雄、胡轸等三国名将尽皆上场，整体代入感较好。

而主将阵前对战的最终小Boss则是吕布，不过这时的吕布还是很容易被打败的。最终吕布败逃，玩家也将进入下一步的关卡任务。

PVE史诗战的第二部分则是攻城！首先玩家需要护送云梯登墙，以及摧毁敌方守城器械。之后进一步推进兵线，打败城门守将护送兵力进驻即可。

PVE史诗战的最终部分则是与吕布的最终战。此时的吕布将一扫前期颓势，在属性和实力上均得到很大的提升。玩家死亡和团灭也是常事，如果技术和属性不足，用复活来堆砌最终的胜利将成为唯一的通关法宝。当然，通关后玩家可以根据关卡表现来进行最终的通关道具抽取。

全新的PVE史诗战给玩家的感觉，如同梦回三国，体验阵前对决，激战吕布，攻城掠地……整体的理念还是相当令人满意的。不过个人感觉，电脑所控制的将领总有一丝僵硬感。比如吕布的技能释放、锁定攻击目标等，除了造型和属性以外，对战体验中并没有带给玩家很强烈的三国战神的攻击气势。期待官方对PVE中的AI（无论是小兵还是将领以及吕布）进行进一步的优化提升。







万万没想到！《虎豹骑》揭秘三国“琅琊榜”

《琅琊榜》在上周落下了史诗巨幕，林殊最终还是选择披甲挂帅上阵杀敌，永远留在了那片战场中，这就是一个战士的尊严吧。趁血热，黄土洒，战场掩埋多少英雄梦。虎豹骑的战场也不外乎如斯热血，只寄望这一方三国战场能给予无数个“林殊“重回战场的机会，再续年少的英雄梦。而除了战场之外，《虎豹骑》与《琅琊榜》还有什么奇妙的缘分？接下去小编就给大家带来《虎豹骑》10月19日二测关服后的第一手报道。

人气不输《琅琊榜》《虎豹骑》二测火爆

和《琅琊榜》在开播几集后收视率才逆袭登顶不同，《虎豹骑》二测尚未开服，就已经广受玩家的关注。在未大规模宣传的前提下，许多玩家都自发的“呼朋引伴”到游戏中共同御敌。不管是新玩法的开辟还是新地图的推出，事无巨细都引发玩家们广泛讨论。而这次二测结束，玩家们挥泪作别，不舍的除了奋战两个月的沙场，并肩作战的战友，想必也有着这一路追随于左右的副将们。

《虎豹骑》副将琅琊榜：孙尚香很忙

副将系统是《虎豹骑》中重要的战场辅助，首批开放的18名副将中，不乏曹仁、甘宁等三国名将，本以为他们应当是玩家的首选。然而从数据来看，最为抢眼的副将居然是唯一一名女将孙尚香。在这个几乎全部为男性的三国战场，孙尚香二测中出场，60万次！成为三国副将琅琊榜上，当之无愧的人气之星。

而在虎牢关前与众玩家单挑叫阵的胡车儿，人气也是高居不下，以45万次出场位于第二，令人意外的是，曹仁、甘宁等猛将均不到10万。而蜀国大将陈到可能是吃了“晚登场“的亏，只能”空有一身武艺“，含泪屈居最末。

《虎豹骑》武器琅琊榜：长兵在手，三国我有

武器系统是《虎豹骑》的又一大亮点，因此“虎豹骑琅琊武器榜”的重量级可想而知。根据排名，长杆类武器凭借“出席“讨伐战250万次、名将战24万次、PVE 5万多次的抢眼数据，名列榜首，成玩家们最喜爱武器，这和历史上骑兵们的偏好不谋而合。归根结底这种长兵在手天下我有，大杀四方的战斗快感，大部分玩家都无法拒绝。

而长杆类武器之后，灵活的单手武器和攻守兼备的长枪配盾，分列二三，不难看出下马后的近身肉搏是何等紧张惨烈！

《虎豹骑》兵种琅琊榜：枪骑统领战场

玩家麾下的兵种也是决定战场的关键，在兵种琅琊榜上，能够冲杀敌军的枪兵打下榜单第一，戟兵紧随其后。他们在战场上可以随着玩家反复冲锋，搅乱敌方阵脚，有时还能够将敌人武将挑落马下，战斗力惊人，所以深得玩家喜爱。

同为处女座团队，《虎豹骑》和《琅琊榜》的制作团队一样，对于细节的追求到了偏执的境地。从兵种、到武器再到副将，《虎豹骑》都细心记录总结，反复调试后，及时完善。这一切的努力和坚持，不仅让人对《虎豹骑》的热情不曾退却，也对下次测试充满期待！







头条新闻

微软Surface Book重新定义笔记本电脑

■本刊记者 魔之左手

2015年10月6日，微软公司发布新的Surface、Lumia和微软手环设备，借助强而有力且兼具灵活的硬件提供了新的Windows 10 体验，包括通过Windows Hello快速且安全登录；新的Cortana体验将Windows 10设备变成个人智能助理；在Surface上提升的触摸和触控笔体验；以及通过Continuum for phone功能使新的Lumia 950/950 XL手机像PC一样工作。微软也分享了Xbox新的游戏体验及微软HoloLens（全息眼镜）新的细节，宣布将接受HoloLens开发者套件的申请。



Windows 10是历史上一经诞生就覆盖最广的Windows操作系统，目前全球有1.1亿台设备运行Windows 10——是同期Windows 7升级数量的三倍。“有了 Windows 10和这些新的微软设备，你就在这些神奇的新体验的中心，”微软首席执行官萨提亚·纳德拉说道，“我们正在使人们从需要Windows到选择Windows进而到爱上Windows，这些设备保证了将为整个Windows生态系统带来更多的热情和机遇。”



微软新的Surface Book重新定义了笔记本电脑——轻薄但强大，拥有出色的制造工艺，触控笔与触摸屏的准确响应。它配备第六代英特尔酷睿i5/i7处理器，可提供长达12小时的电池续航时间。13.5英寸显示屏，结合PixelSense技术，能够提供高达267dpi的像素密度，低画面延迟和视差，而且能带来自然且流畅的书写体验。Surface Book的显示屏可以与键盘分离，用于素描和记录笔记。此外，在键盘部分还有独立的GPU可供选择，提供更强的图像处理能力，更好地用于无缝视频编辑，快速图形渲染或体验游戏。



Surface Pro 4是一款可以替代笔记本电脑的平板电脑，具有12.3英寸PixelSense显示屏，厚度仅为8.4毫米，配备第六代英特尔酷睿M/i5/i7处理器，能够帮助从学生到专业人士完成更多的任务。Surface Pro 4更为强大与高效，内置混合冷却系统，运行更安静，电池续航时间长达9小时。全新Surface Pro 4专业键盘盖可与Surface Pro 3兼容，更宽的键间距使输入更为流畅。它配置的指纹识别器为消费者带来更为方便的使用体验和Windows Hello企业级的安全性。全新设计的Surface 触控笔支持1024级压力感应，且自带橡皮擦功能，带来精准而流畅的书写和绘画体验。

微软重申了对移动事业的承诺并发布了Windows 10旗舰手机Lumia 950与Lumia 950 XL。通过Windows 10提供熟悉且一致的体验，使得用户可以在设备之间无缝进行生产力转换。Microsoft Display Dock增强了Continuum for phones的功能，使得手机可以连接显示器并提供更大屏的娱乐体验；或是连接键盘鼠标并搭配Microsoft Office等Windows 10应用，即可化身PC进行工作，并可同时拨打电话或处理其他事项。Lumia 950/950 XL搭载最新一代PureView两千万像素主摄像头，提供三色LED自然光闪光灯与4K视频录制能力，能快速对焦并拍出令人印象深刻的照片与视频。此外，微软也发布了Lumia 550高性价比Windows 10智能手机，搭载最新的高通骁龙四核处理器，提供极速4G LTE体验与微软优质服务。

微软还宣布了拥有新的曲面显示屏的微软手环2，它佩戴起来更加舒适，能够通过Cortana回复信息或通过触控按钮设置提醒，电池续航时间为两天。它有连续光学心率侦测和GPS功能，能够跟踪消耗卡路里数、深层锻炼和睡眠质量，记录爬楼层数，可配合Microsoft Health应用，帮助用户设置健康目标，并接收相关分析见解。

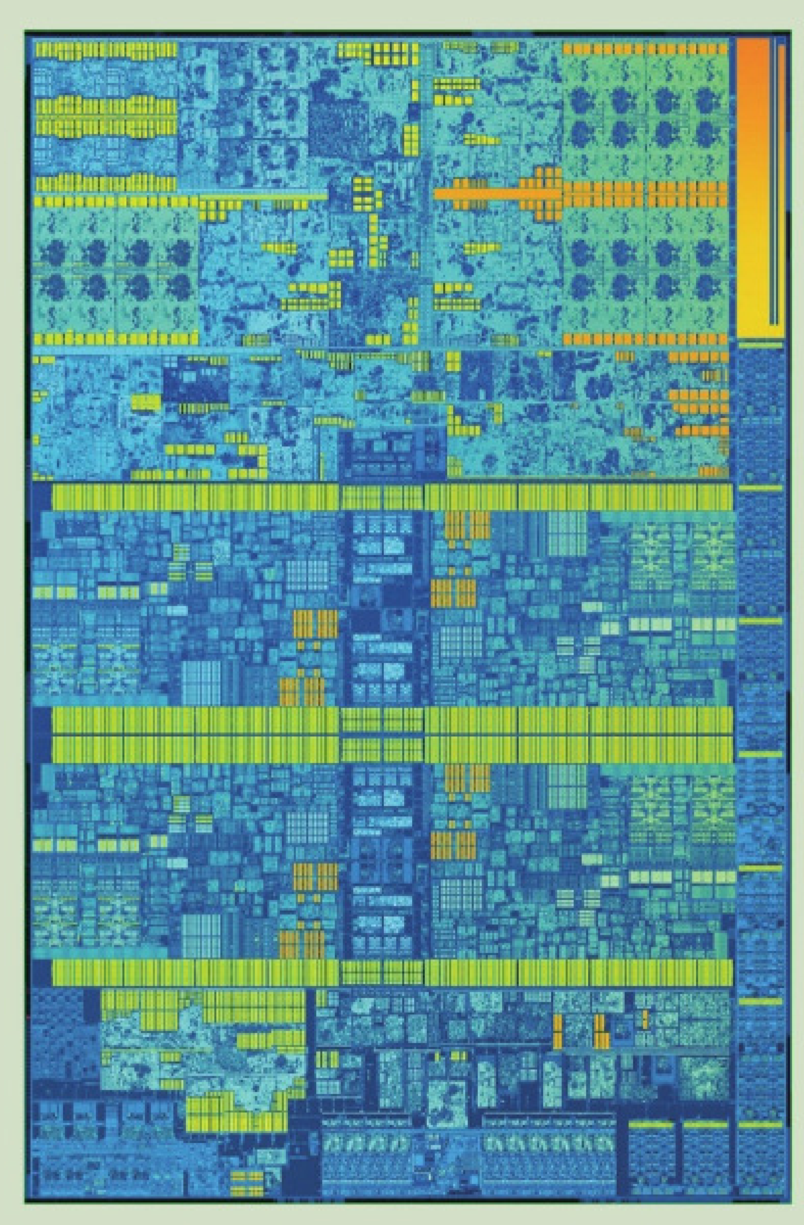
基于Windows 10的Xbox One系统更新于11月面向全球玩家正式推送。此次更新将会给玩家带来更好的流畅性及社交性体验。同时，Xbox One向下兼容功能也将于11月携100款获得支持的Xbox 360游戏上线，并在接下来的数月内支持数百款的Xbox 360游戏，玩家也可以通过Xbox One向Windows 10的视频串流功能来体验这些Xbox 360游戏。此外，以《光环5：守护者》《古墓丽影之崛起》《极限竞速6》及《战争机器：终极版》为首的大作将为玩家带来Xbox历史上最强大的游戏阵容。微软同时也公布了一系列主机套装阵容。P

头条新闻

英特尔推出第六代智能酷睿处理器家族和面向移动工作站的至强处理器

■本刊记者 魔之左手

近期英特尔正式推出了第六代智能英特尔酷睿处理器家族和面向移动工作站的英特尔至强处理器，它们是英特尔最新一代采用14纳米制程技术的处理器。结合英特尔100系列和英特尔CM236芯片组，新一代处理器在性能和能效上实现了大幅提升，带来了强大的视觉处理能力，并可支持最广泛的计算设备，与Windows 10结合能够为消费者带来更好的用户体验。作为英特尔迄今为止最出色的处理器，它们为计算设备树立了新的标杆。与平均使用时间五年的旧电脑相比，新一代处理器可以提升2.5倍的性能、3倍的电池续航时间以及30倍的图形性能。


第六代智能酷睿Skylake核心图

第六代智能英特尔酷睿处理器家族是英特尔迄今为止适用范围最广的处理器家族，可满足各种生活和工作需求，广泛遍及从计算棒、平板电脑、可插拔和可变形的超薄2合1设备、超极本和笔记本电脑，到一体机、微型台式机、工作站和游戏系统的一系列设计。

第六代智能英特尔酷睿处理器家族和面向移动工作站的英特尔至强处理器将包括48款全新处理器，包括5款4.5瓦英特尔酷睿Y系列处理器，适用于小屏幕的可插拔2合1设备、可变形2合1设备；10款15瓦和4款28瓦英特尔酷睿U系列处理器，适用于可变形2合1设备和超薄笔记本电脑；6款45瓦英特尔酷睿H系列处理器，适用于超薄笔记本电脑和大屏笔记本电脑；1款45瓦英特尔酷睿H系列未锁频的移动K系列处理器，适用于发烧友级笔记本电脑；2款45瓦英特尔至强处理器，适用于移动工作站；10款65瓦和8款35瓦英特尔酷睿S系列处理器，适用于游戏电脑、立式一体机和微型PC；2款用于台式机的91瓦英特尔酷睿S系列处理器，适用于喜欢超频和游戏的发烧友。

第六代智能英特尔酷睿处理器基于Skylake微处理器架构，搭载新一代英特尔500系列显卡，在提升性能与电池续航时间的同时，还可以充分发挥Windows 10的优势。它支持DirectX 12、4K分辨率、英特尔Speed Shift技术、USB Type-C的Thunderbolt 3接口，以及更高的安全性。

基于第六代智能英特尔酷睿处理器的各种新产品已经上市，未来几个月还将陆续有更多产品上市。英特尔酷睿m5/m7博锐处理器以及新一代英特尔赛扬处理器将于明年初上市。P

硬件店

ALIENWARE推出拥有水冷系统和动态超频技术的全新产品

2015年9月29日，Alienware推出了新一代水冷Alienware X51游戏台式机、升级版Alienware 13、15及17笔记本电脑，以及强势回归的Alienware 18笔记本电脑，全部采用最新的第六代智能酷睿处理器和Windows 10操作系统，支持最新的USB 3.1接口、M.2 PCle SSD固态硬盘以及Alienware显卡扩展坞。同时戴尔还同步推出了游戏显示器S2716DG，从视觉上为用户带来极致游戏体验。

Alienware X51第一次采用了量身定制的水冷技术，内置于小巧机身的CPU冷却解决方案可以减少噪声，推动酷睿i5/i7及i7K处理器工作甚至超频。它搭载NVIDIA GeForce GTX960显卡，可使用Alienware显卡扩展坞支持包括NVIDIA GeForce GTX Titan X在内的旗舰级独立显卡，享受4K游戏体验。

全新ALIENWARE笔记本电脑进行了逾20处更新与升级，其中动态超频技术可持续监控温度临界值，确保CPU处于最佳性能，帮助处理器性能达到巅峰状态。Alienware采用了Killer Wireless-AC 1535以及Killer E2400高性能千兆位以太网控制器，以改善网



头条新闻

戴尔推出新一季PC产品

■本刊记者 Monitor

2015年9月2日，戴尔在北京发布了戴尔XPS、游匣7000系列及成就Vostro系列电脑新品，戴尔中国消费及小型企业事业部全球副总裁王利军，微软大中华区副总裁兼消费渠道事业部总经理张永利，英特尔中国全球客户销售集团总经理梁雅莉等高管出席了本次会议，与大家分享了戴尔与英特尔、微软合力为消费者带来的无边忌创新应用体验。

不断开拓整合创新的软硬件技术，以及把握消费市场，使得戴尔的PC业务连续8个季度实现市场份额实现增长。本次戴尔推出的产品，也是根据中国消费者的需求而定制，如XPS 13金色限量版、游匣7000系列等，都全力优化用户的体验，以巩固业务的稳步成长。如今戴尔在中国各地拥有上万家门店，覆盖全国97%以上的市场，使全国各地的用户都能直接体验戴尔提供的前沿技术。



戴尔中国消费及小型企业事业部全球副总裁王利军展示游匣7000-15游戏笔记本电脑

此次推出的新品将创新工艺、英特尔第六代酷睿处理器和微软Windows 10系统进行全面的优化整合——展现了真正的强强联手。戴尔中国消费及小型企业事业部全球副总裁王利军表示：“秉承着‘创新无边忌’的理念，戴尔再次在中国市场推出一系列业界领先的全新产品，包括 XPS、灵越和成就系列。这些产品是戴尔与英特尔和微软携手合作的成果，能提供绝佳极致的用户体验。戴尔亦是首批与英特尔和微软合作推出最新一代产品的OEM厂商之一。我们一直坚持创新精神，三方携手，使戴尔电脑的性能和创新保持在行业最前沿，为用户带来创新的工业设计和技术。”

目前本次发布的全部机型都已经在国内上市，其中游匣7000-15系列笔记本电脑起价5999元。XPS 13金色版标配真皮皮套，起价7799元人民币。

络游戏、游戏流媒体传输以及网络高清视频的速度和可靠性。

Alienware 17可选配备最新IGZO技术的超4K显示屏型号，以支持更高质量的画面和更低的电量要求。Alienware 13则可选触控式QHD+分辨率显示屏，并搭载62WHr电池使其获得更强的续航能力。Alienware 18搭载可选集成双显卡，外加超频及可升级的CPU成为目前顶尖的游戏解决方案之一。

戴尔全新27寸专为游戏打造的显示器——S2716DG，旨在提供拥有锐利、无扭曲移动画面。它采用Nvidia的G-Sync Gen Ⅱ技术以及高达144Hz的刷新率，1毫秒的响应速率几乎没有输入延时。戴尔同时发布了首款27寸曲面显示器SE2716H，可提供沉浸式包围感的舒适视觉体验。其纤薄的边缘设计增加了无缝视觉体验，内置9W双内置音响带来良好的音质，更进一步增强了游戏体验。

乐视云与英特尔携手

2015年9月21日，英特尔与乐视云计算有限公司举办“共创全‘芯’非凡生态尽享视频极致体验——英特尔、乐视云全球战略合作发布会”，宣布双方将进行更加深入的战略合作，共同围绕视频发展新趋势、视频行业解决新方案、视频技术新研究等方面作全面、深入、持久的合作，来提升用户体验及挖掘视频价值。通过本次的深化合作，英特尔与乐视云将在技术、商业和战略三个层面展开深入合作，基于IA架构携手打造新的业务合作模式，一同构建完整的视频新格局。

乐视云通过跟踪标准发展加自主研发成功将其产业化、商业化，通过视频编码结构和算法等多项优化，实现了1Mbps带宽传输720P、2Mbps带宽传输1080P、4Mbps带宽传输4K视频，成为全球首先支持全4K、H.265的全流程视频云平台。乐视云为IA架构优化其离线和实时视频转码方案，在基于英特尔至强E5/E3处理器的服务器上，充分利用英特尔至强处理器的多核特性，采用英特尔AVX2/AVX/SSE向量化指令，集成英特尔Media Server Studio软件库，将转码速度提升了近1倍。同时，结合乐视云先进的视频技术，英特尔与乐视云基于底层芯片的



头条新闻

汪峰FIIL耳机正式登场

■本刊记者 Monitor

2015年10月20日，与声俱来·FIIL耳机品牌暨新品发布会在北京举行，著名摇滚音乐人汪峰以创始董事长的身份，率领豪华的创业团队，正式发布FIIL耳机品牌，推出售价1099元的FIIL（头戴罩耳式降噪HIFI耳机）、售价1599元的FIIL wireless（无线头戴罩耳式降噪HIFI耳机），以及售价599元的FIIL Bestie（圈铁结合HIFI耳机）3款重磅新品。



汪峰介绍FIIL耳机

FIIL耳机采用高品质的制造工艺和质量标准。风格独特的圆形耳罩采用航空铝面盖，正如两枚在耳畔反射音乐的凸面镜，是声光魅影的最好表达。它采用一体式外框设计，耳罩与头条曲线超过180度。流光银、魔影红、星空蓝3种色彩经久耐看。FIIL在上万个头型数据的基础上，进行数轮佩戴舒适度仿真和测试，打造出匹配中国人头型的耳机设计。头条采用EMS TR90超韧性尼龙，即使是180度压平也可还原如初，横向5牛顿的夹力既不会让佩戴者感到挤压，也不会很容易脱落。它配备的慢回忆记忆海绵+亲肤性极好的蛋白丝皮柔软舒适。

FIIL耳机构建了强大的声学团队和国际水平的实验室，从耳机的电路系统、声学系统、耳机芯喇叭单元，到连接音源的线材，每一个环节都以严苛的声学工程科技、苛刻的用材，争取还原真实音场的每一分可能，甚至研发了自己的专利技术TDDC声学系统（低音增强管+双阻尼双后腔耳机声学系统），以更好地实现对多声学器件的综合调校，从而获得更为完美的音质呈现。FIIL耳机还具有主动降噪（ANC）功能，能够消除85%的外部噪音，在高铁、飞机等嘈杂环境下，甚至可做降噪耳机使用，570mAh内置电池可支持50小时降噪，有线和无线耳机在电池耗尽后都仍可作为普通耳机连线正常使用。

FIIL Wireless支持蓝牙4.1，能同时连接2个蓝牙设备，支持NFC轻触配对，而且所有的手势操作都可在耳机右侧面盖上完成。它可待机28天，播放33小时无线音乐；充电10分钟即可播放3.6小时，电量耗尽后还可连接音频线使用。FIIL bestie是一款便携式耳塞，采用动圈+动铁设计。“FIIL+”APP为FIIL家族耳机提供了配对导航、设置风格、设置声场、OTA固件升级、煲机等功能。值得一提的是，FIIL的3款耳机全部提供一年包换承诺，彰显对自身品质的强大信心。P

开发合作，也提升了英特尔CPU在视频领域的处理能力。

英特尔与乐视云还计划筹建视频技术联合实验室，继续围绕视频发展新趋势、视频行业解决新方案、视频技术新研究等方面作全面、深入、持久的合作，并以行业论坛、数据白皮书、媒介公布等多种形式拓展视频行业，推进行业发展，来共同实现引领未来视频行业标准的战略目标。另外，双方还将结合各自优势共同搭建行业加速器，集人才优势、资源优势、平台优势培育视频发展人才、资源、平台，为全球视频一体化快速发展保驾护航。未来双方将在360度全景、AR、VR等前沿视觉技术领域展开更多、更深入合作。针对乐视云推出的下一代CDN——SEN（自适应网络），双方也将在编解码技术、芯片、架构等方面展开全方位合作。共同致力于提升用户体验，挖掘视频价值，为用户提供更多更好的视频体验。

星星充电智能充电桩正式进入北京

2015年10月23日下午，万帮充电设备有限公司在北京举办“‘桩’点中国北京站启动仪式暨星星充电入驻北京媒体见面会”。中国汽车流通协会会长沈进军、副秘书长宋涛、北汽新能源股份有限公司总经理郑刚、万帮金之星董事长丁锋、万帮新能源董事长邵丹薇及来自北京新能源汽车、新能源基础设施建设相关产业的300多位嘉宾济济一堂。

万帮新能源投资集团、星星充电董事长邵丹薇介绍了国内领先的城市智能充电网络运营服务平台——星星充电，并公布了星星充电在北京的投资、运营计划。随后星星充电与EVCARD分时租赁、北京住总集团举行了盛大的签约仪式。中国汽车流通协会会长沈进军上台致辞，分享了今年新能源汽车普及的关键数据，并指出，新能源汽车基础设施的完善必将大大加速新能源汽车的推广，希望星星充电尽快扩大市场份额，助推新能源汽车普及工作。



头条新闻

网件推出夜鹰X8 AC5300高速无线路由器

■本刊记者 Monitor

2015年10月10日，美国网件在北京举行“天生无畏，大不相同”发布会，正式在国内推出夜鹰X8 AC5300高速无线路由器，带领路由器走向一个新的标准。夜鹰X8采用现代化风格设计，新一代Wave2 WiFi技术，强劲的1.4GHz双核处理器，专利技术有源天线可以扩大信号范围。它具有3个无线频段，无线速度更高，支持6个千兆有线接口。



NETGEAR董事长兼首席执行官董事长Patrick Lo致辞

根据市场调研公司MarketLab进行的一项新调查，现在的家庭普遍拥有12个以上的无线设备连接至网络，而且随着“物联网”智能家庭变为现实，无线设备在接下来几年中有望以指数方式增长。网件夜鹰X8无线路由器的高带宽可支持不断增长的互联网设备，让家人的流媒体欣赏、游戏、文件下载都能获得足够的速度。

夜鹰X8的三频段智能连接特性可将较慢与较快设备智能分隔到最适合的无线频段中，不仅高速设备可以跑得更快，老旧的设备性能也会有一定提高。此外，夜鹰X8还提供独特的动态QoS优先级能力，识别每个运行中的应用和设备，并据此优先分配流量。

夜鹰X8带有4根内部天线以及4根外部有源天线，其中外部有源天线不同于一般天线，不仅将来自设备的无线信号接至路由器，还可扩大无线信号，消除信号强度的损失，避免传输中的额外噪音。它能有效弥补无线设备的低功率，为接收和发送无线提供了更加匀称的连接，有助于在远距离上提高整个范围和速度。夜鹰X8有线接口中的两个可以聚合，让连接至网络附加存储设备的网速加倍，以支持4K高清流媒体，更快的备份及文件传输。P

数码风

亚马逊中国“海外购”商店电子数码馆重磅开馆

2015年10月22日，亚马逊中国（Z.cn）宣布“海外购”商店隆重推出电子数码馆，提供6000余个品牌，包括智能创意设备、电脑及周边、耳机音响、电子办公用品等24个品类近30万种全球精品，甄选众多尚未正式进入中国市场的海外消费电子品牌和选品，为追崇科技潮流的中国消费电子爱好者带来一场丰富的科技盛宴。新馆囊括时下流行的Crosley自动唱片点唱机、Acoustic Audio美国高端音响、Mobee苹果品牌周边产品无线鼠标充电器，以及备受消费者喜爱的Audio-Technica铁三角唱片机、Beats耳机、Misfit智能可穿戴设备、摩托罗拉智能手表以及希捷硬盘、全球著名的超频内存制造商CORSAIR海盗船、知名内存设计销售品牌SanDisk闪迪等全球顶尖热门选品和品牌。该电子数码馆是继今年4月消费电子品类登陆亚马逊







头条新闻

华三通信发布首款家用智能路由器

■本刊记者 Monitor

2015年9月8日，杭州华三通信技术有限公司发布首款针对家用消费级市场的智能路由器产品H3C Magic B1“魔术家”，并宣布将会推出更多面向消费市场的高品质智能终端产品和解决方案。

“我们将家用产品系列命名为‘魔术家’，就是希望华三通信能将科技的魔力注入千家万户的生活中，以魔术般的惊喜助力世界的改变。”华三通信SOHO事业部总经理刘明表示，“我们相信，H3C Magic B1将为家庭互联和万物互联提供可能，并继而为智慧社区与智慧城市的实现奠定坚实的家庭智能硬件基础。我们的目标是：让家里每一立方厘米空间的信号都达到满格。”

H3C Magic B1的厚度仅为9.8mm，为目前市场上常见无线路由器厚度的十分之一至三分之一，独创的网口机身分离式设计，利用高清晰度多媒体接口（HDMI）替代传统的RJ45接口。H3C Magic B1改进的360度环形全向天线可大幅提升信号覆盖性能，同时降低房间垂直空间上无用信号的浪费，使得无线信号强度比普通路由器提升50%之多，稳定性能亦大幅提升。通过采用信号定向集束跟踪与信号重整形技术组合方案，它可智能追踪上网设备的移动，并为之提供最佳的信号能量，



华三通信SOHO事业部总经理刘明介绍个性化定制版H3C Magic B1

H3C Magic B1的软件平台选用了华三通信自主研发的企业级操作系统Miniware2，从而将企业级路由器的快速反应、安全防护和稳定性能带到了家用环境之中，保障路由器稳定运行365天不用重启，有效确保家庭网络的安全无忧。它还支持万能中继，可通过智能手机对路由器操作与控制，无上网需求自动休眠等功能。P

“海外购”商店后推出的首个此品类下的主题馆。

亚马逊“海外购”电子数码馆中的商品将保持与美国亚马逊网站同质同价，主要新品保持与全球消费者同步订购的节奏，并通过亚马逊强大的全球物流配送体系，让中国消费者在第一时间与全球消费者同步享受最前沿的数码潮流尖货。

游戏圈

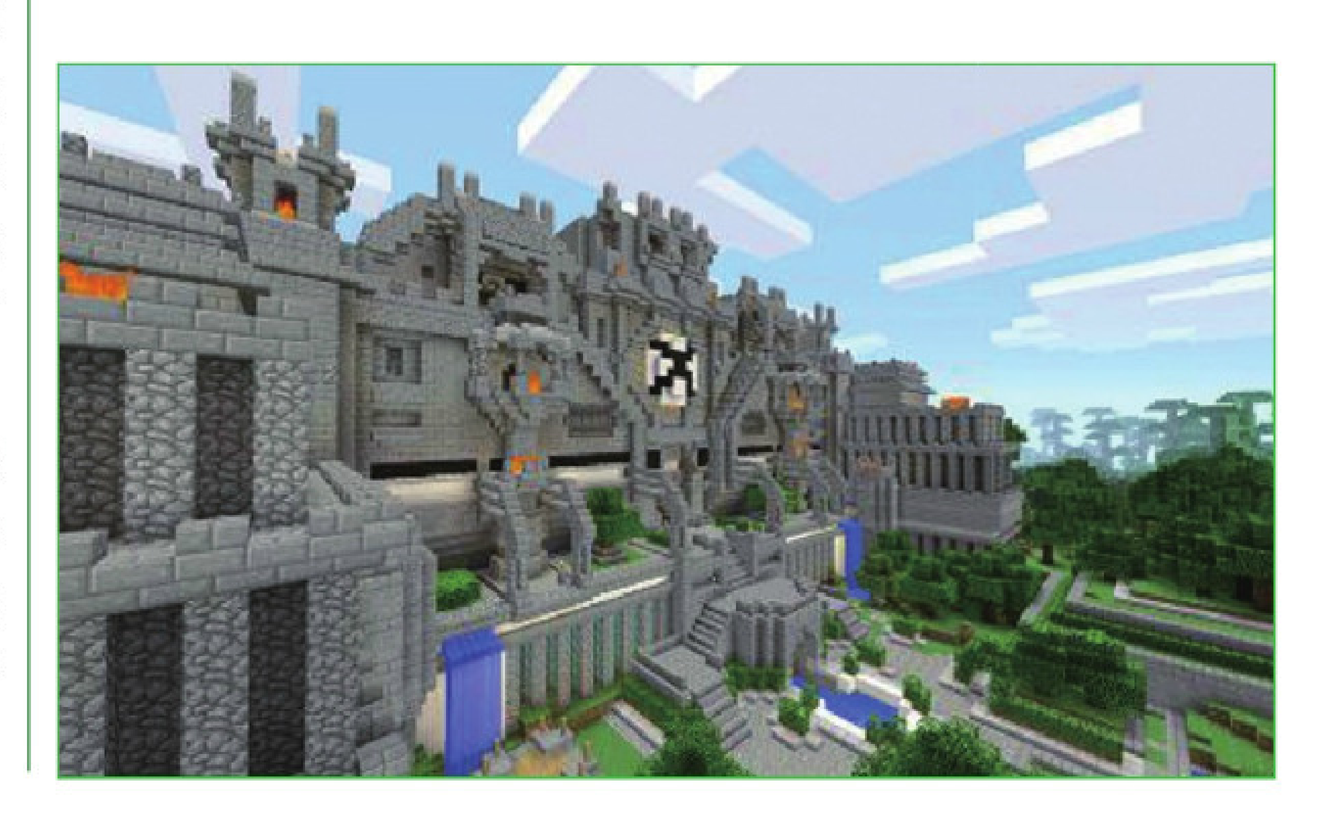
《我的世界》和《九阳神功》等已加入Xbox One国行版游戏阵容

2015年9月29日，由百家合代理发行的简体中文版《我的世界》加入Xbox One国行版游戏阵容，售价129元。这款斩获众多大奖的游戏由瑞典开发商Mojiang AB开发，它有两种模式：创造模式和生存模式，能将玩家带入一个拥有无限可能性的世界。在这里，玩家可以收集木头打造制作台，可以开采矿石制作熔炉，由此亲手搭建梦想的世界。

玩家可以选择多人模式，将屏幕一分为四，和家人及朋友在自己家中同一块屏幕上共同建造各种创意十足的建筑。在Xbox Live的帮助下，玩家还可以与全球数百万《我的世界》玩家联机，最多支持8人同时在线。想安静的自己一个人搭建梦想世界的玩家也可以选择单人模式。

10月30日，3D武侠MOBA大作《九阳神功》登陆Xbox One国行版，玩家可以在家中的最大屏幕上畅快体验史诗级的5V5光明顶对战。它由知名游戏开发商蜗牛游戏精心打造，采用全球知名的CryEngine开发，结合了传统武术功夫元素和3D多人对战玩法。《九阳神功》还融合了大型多人在线RPG游戏特征，将团战紧张刺激的玩法提升到了一个新的境界。

玩家在Xbox One国行版上体验这款武侠大作将能获赠两款独占武者。第一款是天机魔童仲孙绮，她是以金伞为武器的小萝莉，身形虽小却有盖世武功横扫暴徒。另外一位独占武将是狂战尊曹震罡，他身着黑甲铁衣，手持巨斧阔盾，令外族不敢造次。此外部分全平台通用武者将获得Xbox One版专享皮肤。P



我们是一群离群的蚂蚁
独家专访《鲤》游戏制作人

文 | 软饭王



当一个手机游戏类型开始火爆之后，你很快就能在中国的手机游戏市场上发现不少类似的游戏，这既说明了中国手机市场的繁荣，也从侧面表现了中国手机市场的悲哀。

不过，《鲤》这款游戏，确实给人一些不一样的感觉。

当笔者联系到制作人李喆的时候，没有想到他能很快的答应下来，并敲定了第二天的采访事宜。李喆给笔者的感觉，有一点点率性而为，当见面之后，这种感觉就越发强烈了。其实李喆这次来北京接受《大众软件》的采访是其一，另外一件事，是观看VGL电玩游戏音乐会。《鲤》这款游戏的音乐制作Zeta，就参加了今年的VGL电玩游戏音乐会，李喆其实是以亲友团的身份来参观的，笔者从音乐入手，聊起了李喆与他的游戏《鲤》。

略显艰难的起步

谈起游戏的制作，李喆提到这款游戏是2014年8月开始立项，到12月才制作出一个Demo。当时的Demo并没有音乐，只有一些鸟叫虫鸣的音效，看起来相当简陋，这就是《鲤》的雏形。当时的摩点网问李喆需要什么的时候，李喆很直接地提出——钱。不过现在的众筹很难做到让一款游戏能够轻松筹到全部款项，摩点网能做的，是增加作品的知名度，同时帮助制作方更好的完成自己的项目。于是，音乐制作人Zeta加入了《鲤》的制作团队，给《鲤》这款游戏带来了动听的音乐。

当笔者问到这款游戏的谜题的时候，李喆开始滔滔不绝。游戏的第一个有难度的谜题是点亮树叶，玩家需要按顺序点亮屏幕上的树叶来解开谜题。当笔者问李喆为什么没有在这里适当地给玩家一些提示的时候，李喆表示，他就是想在这里卡玩家一下。玩家在第一次面对这个问题的时候，也许并不明白自己要做什么，但在通过观察之后解开了谜题，收获的成就感会更加大。这一独特的设计让玩家自己去探索发现，制作者则隐藏在游戏的背后，静静地看着玩家去体验游戏。

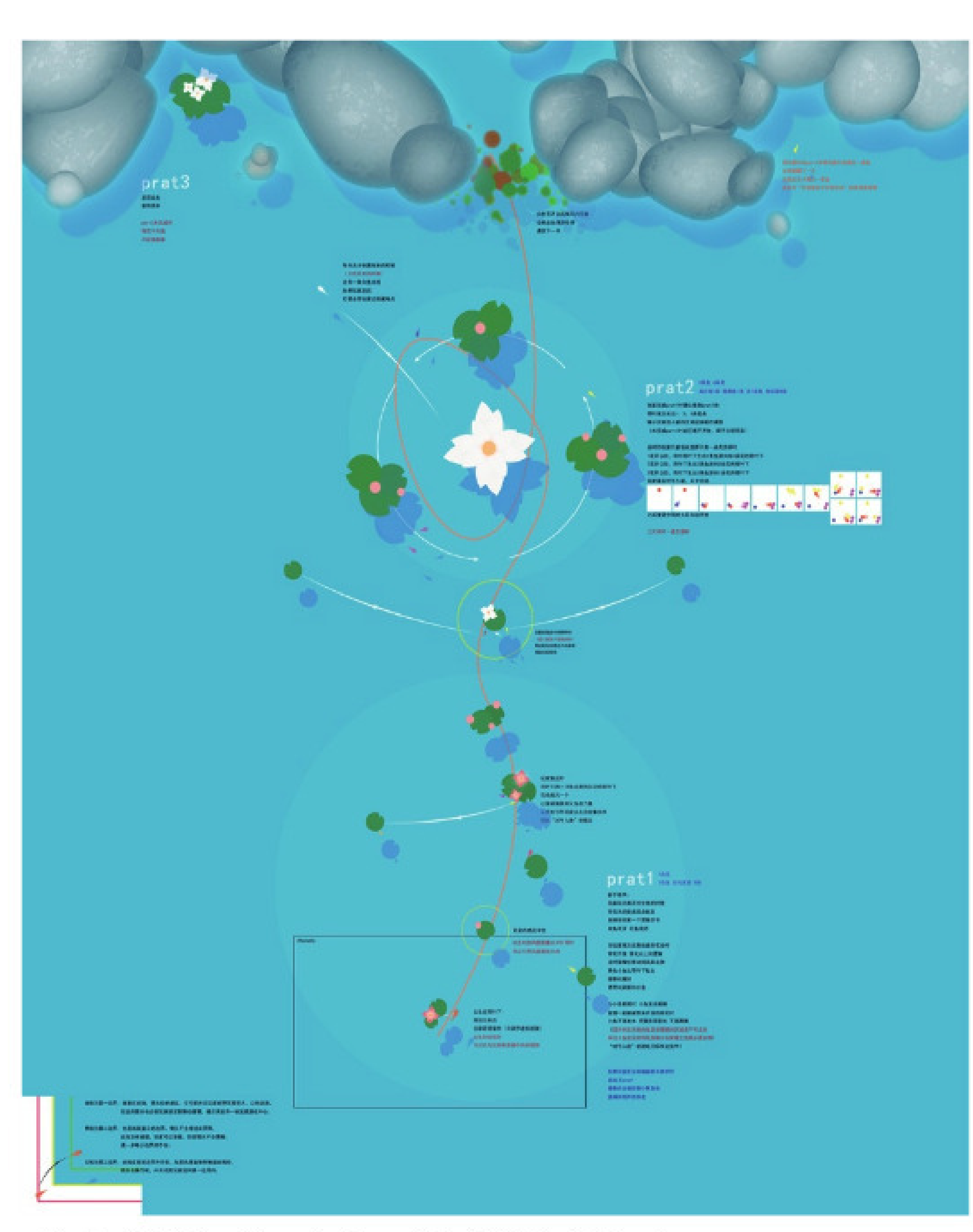
游戏第五关的谜题，则是游戏制作者另一个小小的“恶趣味”。第五关的谜题是配对蜥蜴，玩家一开始会

以为配对是以颜色为基准的，因为大多数配对类游戏都是这个玩法。但是游戏制作人特地反其道而行，并没有采取颜色配对的方式，而是采用花纹配对的玩法，让玩家在一开始产生错觉。也许正是因为这些特别的设计，让游戏在进入国内玩家手机之前，就已经获得了赞誉。

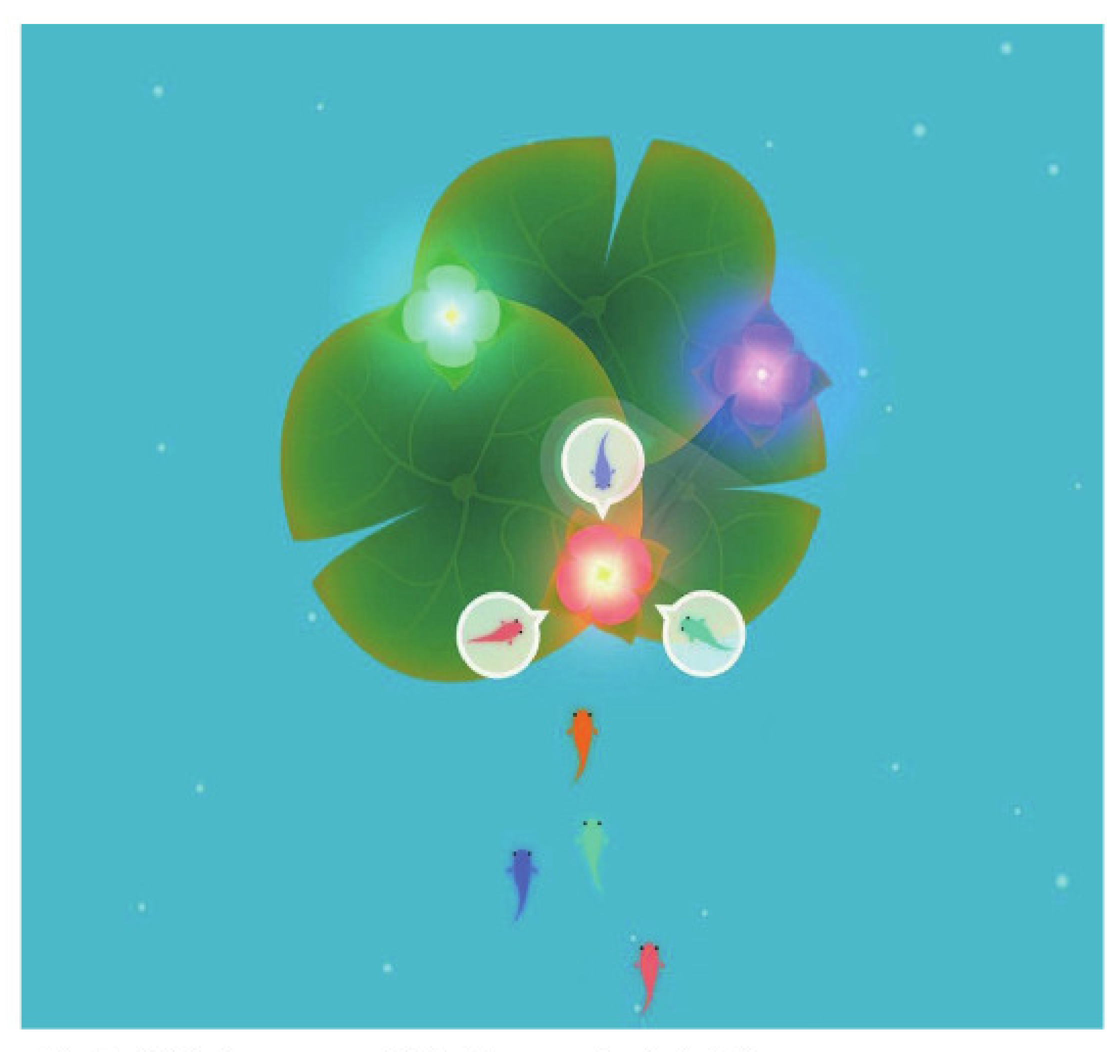
无人企及的辉煌

IMGA：国际移动游戏大奖、GMGC：独立移动开发者大赛亚军、摩点网第一届索尼开发者大赛一等奖、“TBG最受期待游戏奖”、AppStore全球100多个国家首页推荐……这一系列的荣誉，都是中国的很多手游制作者难以企及的成就，不过对于《鲤》来说，这只是开始。有人认为《鲤》这款游戏并没有那么好；有人认为它获得的奖项很小众，很无聊；有人形容《鲤》的获奖是行业内的一种“自嗨”，李喆对此并不认可。《鲤》这款游戏没有去买奖，没有去要奖，他甚至不知道自己因为什么具体的原因获得的这些赞誉。事实上，他也并不在乎。他笑着向笔者说，如果真的要去买奖，那AppStore全球100多个国家首页推荐一定不会是他们，而是那些数钱数到手软的大公司。

获得了这些奖项之后，李喆和他的团队没有沉浸在喜悦当中，而是继续将精力投入到《鲤》的后续开发工作中。游戏甫一推出，就收到了许多玩家的赞誉，不过在赞誉之外，这个游戏更多得到的，是来自媒体与部分玩家的质疑。



《鲤》的关卡设计，与市面上的其他游戏并不相同


《鲤》的游戏采用了明亮的色调，看起来十分舒服

另类的设计思路

而对于游戏复活与提示的内购，李喆给了笔者一个很有趣的观点：这样设计，就是希望玩家别用！他认为，《鲤》的难度越高，玩家重置关卡的次数就越多，通关后的成就感就越大。而有些时候，玩家可能在距离终点很近的地方死了，这个时候重置就比较可惜，所以让玩家有机会利用复活来通过关卡。在这里笔者质疑为什么要用付费的方式，而不是利用简单中等困难三段难度，或者是设定复活等待时间的方式来给游戏提供支持。李喆表示，三段难度会让一些玩家只选择简单模式，失去了很多游戏的乐趣。而等待时间可能会让玩家滥用这个设定，这不是他们设计这个功能的初衷。而且，他在游戏开始的时候给玩家准备了600个“四叶草”（游戏货币），足够玩家使用四次提示和两次复活，这个数字是他们反复测试过的，能够支持玩家在体验游戏不断重置的乐趣之后还能顺利过关。

但无论怎么样，有了这些设计，就一定会有人提到“课金”。对于笔者的疑问，李喆并没有更多解释。他觉得，这个游戏是他的游戏，这个思路也是他的思路，当有不同的声音出现时，他选择坚持自己的看法。李喆说：他想给玩家呈现的，就是这样的游戏。同时他也表示，有许多玩家喜欢这样的设计。

关于游戏皮肤的收费，李喆建议笔者看一看游戏的成就系统，因为在那里，是可以解锁所有的皮肤的。只要你能够完成所有的成就，就能解开所有的皮肤。给皮肤标注价格，真正的目的是让成就显得更有价值，而不是轻飘飘的一个徽章。同时，成就系统不仅会送皮肤，还会送数量可观的“四叶草”。这么做，就是希望玩家能够更关注游戏本身，多玩几遍游戏，去收集那些成就。

在这里笔者又提出一个问题：如果你希望玩家能够多玩游戏，为什么不把关卡设计得更多一些。李喆回答，其实关卡设计并不是很困难，把一个章节拉长，每个关卡都增加十几关，这样可以把游戏时间拉得很长很

长，既让玩家觉得这个游戏很值得，又能够通过不断增加的难度贩卖复活和提示。但是这不是他们想要的，他们就是想让玩家体会整个游戏流程，让玩家能够用两三个小时的时间一口气通关。《鲤》这款游戏不是快餐，玩家是没有办法去利用碎片时间去打通它，李喆希望这款游戏能像一部电影一样，在时间清闲的时候，去体会一种游戏的享受。

备受争议的作品

对于游戏中的种种问题，李喆并没有回避。首先就是关于游戏的闪退。李喆表示，其实他们在发布的时候已经测试了足够多的苹果设备，包括iPhone、iPad、iPod touch。但是他们没有测试到iOS旧版本的系统，所以导致了iOS7.X以及6.X上会出现闪退的问题。当问题出现之后，他们当晚就发布了修正的版本，但是由于苹果的审核一般都是10天左右，导致更新版本延迟推出，李喆也对此表示了抱歉。

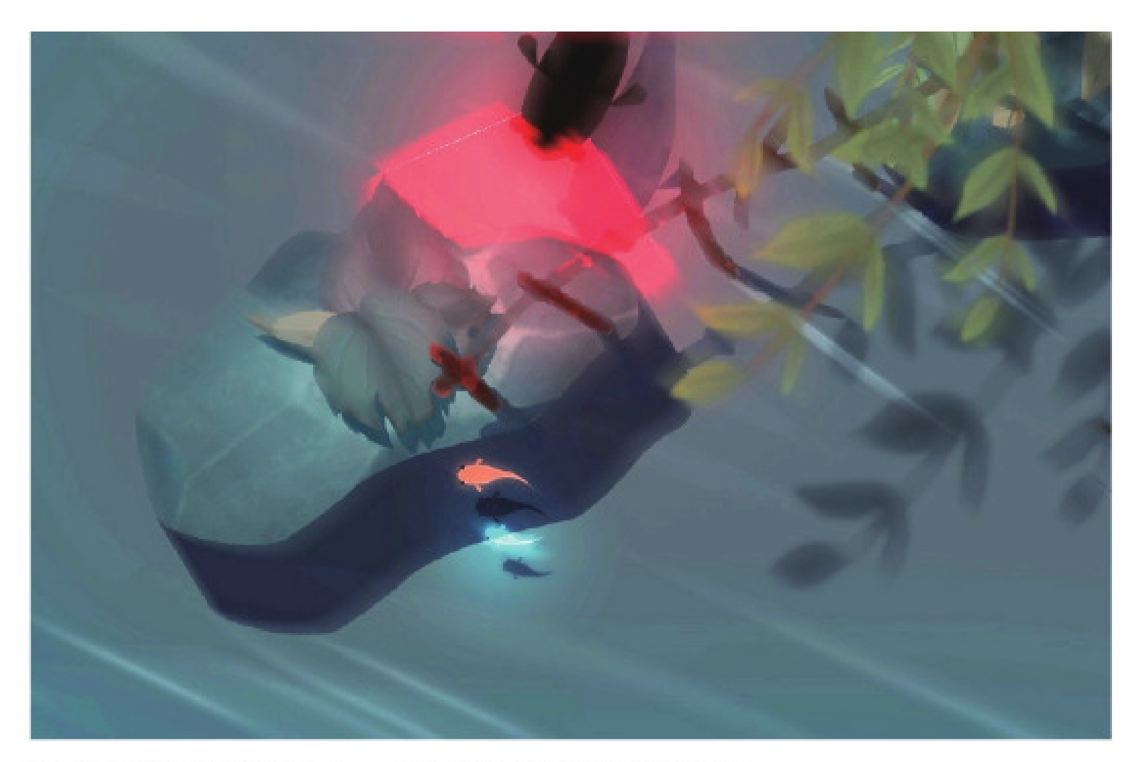
李喆对于游戏，一直是有自己的坚持的，当笔者问起他是否会因为游戏受到的负面评价去修改游戏内容的时候，李喆的态度很明确。他觉得，一些游戏的操作，或者是闪退之类的问题，如果这种改变能够让玩家有更好的游戏体验。那么李喆并不拒绝对游戏进行修改和调整，但是如果玩家要求修改的是一些见仁见智的问题，那么李喆更多地选择坚持自己。在这里他特别提到了由他自己维护的微博。在游戏发布之后，很多玩家都来微博进行询问或者探讨。他能明显的感觉到，一些玩家是带着怒气来的，他们觉得有内购、谜题太难等等各种问题，不过当他耐心的向玩家解释了为什么要这样的设定之后，玩家普遍都表示了理解，并消解了怒火。他觉得很多东西其实玩家是能够理解的，并不存在绝对的不接受。

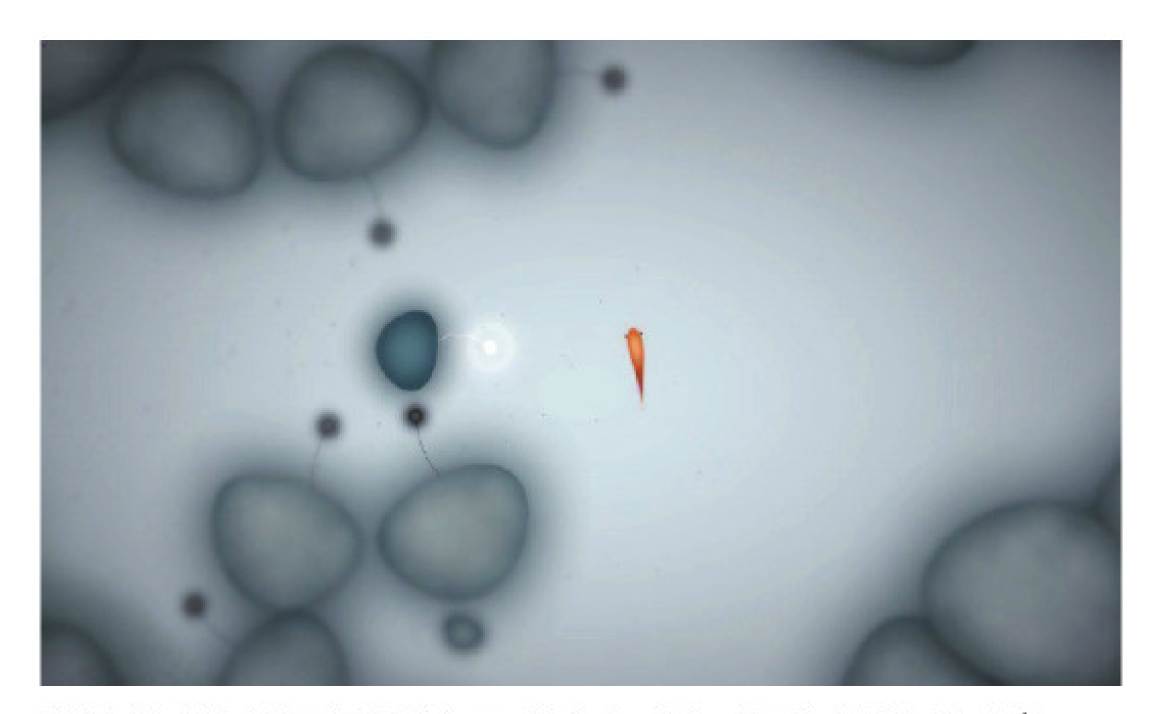
关于这个游戏的抄袭问题一直争论不休，有人觉得李喆的游戏抄袭了陈星汉，李喆对此表示很高兴。也许对他来说，这样的评价本身对于《鲤》就是一种赞扬。

而至于经常提到的《鲤》抄袭另一款游戏《鱼》，李喆觉得这钟说法很滑稽。因为到目前为止，《鱼》这款游戏只发出了一个视频Demo，还没有一个有完整玩法的游戏成品出来。鱼的形象，场景的设计也有很多不同，根本谈不到抄袭。

标新立异的风格

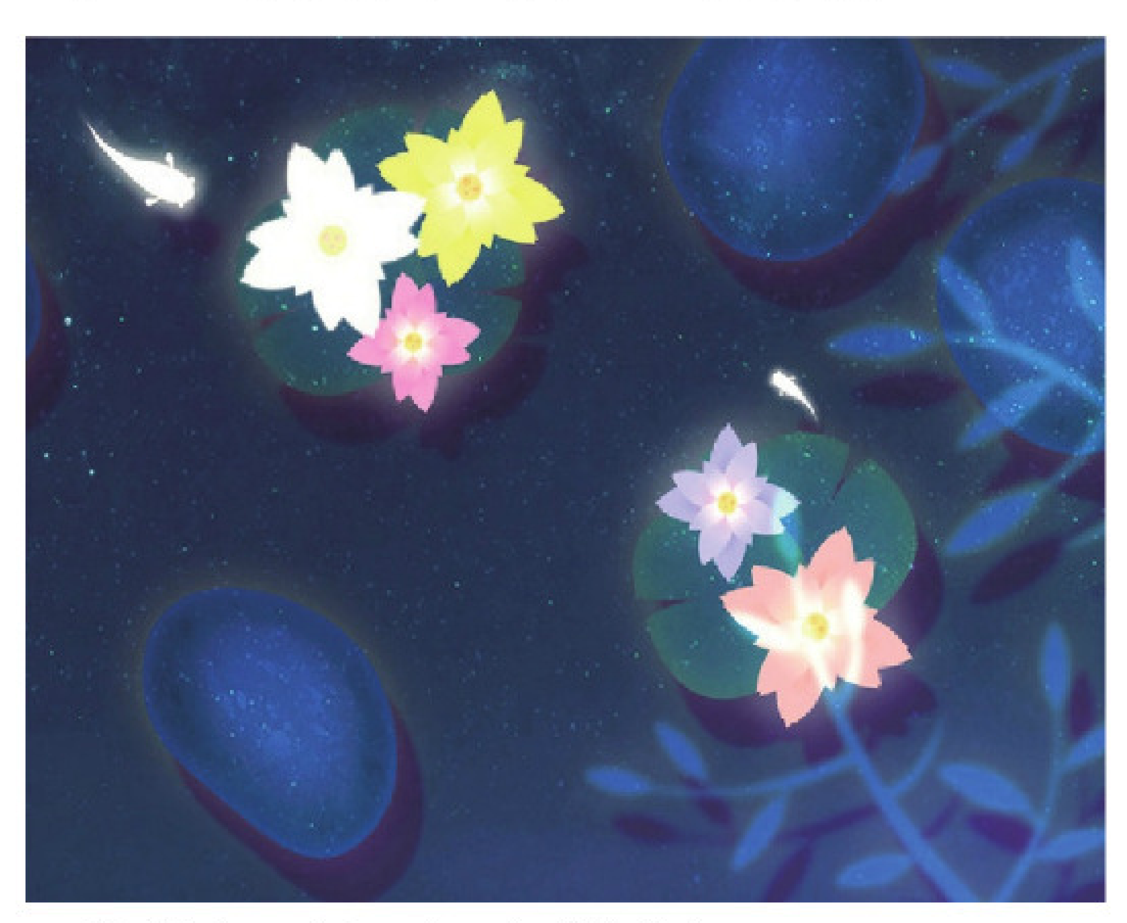
谈起与B站（BiliBili）的合作，李喆表示这是游戏的发行商找到的渠道。因为在中国推广正版游戏实在是太难了。很少有这种渠道去推广付费购买的正版游戏，现在的游戏市场，绝大多数还是免费下载、内购消费。他们之所以选择B站，是因为B站的用户群体比较年轻，对于正版游戏有更好的理解和接受能力，也有足够的消


即使是身处激流当中，小鲤鱼也没有放弃前进


这种水墨的风格不仅仅代表了中国风，也包含了作者自己的考虑



《鲤》的制作人李喆从天津赶到大软的办公室接受采访


黑暗当中的花朵和鲤鱼，有一种别样的美感

费力。对于玩家觉得这款游戏是否带有二次元属性的争论，李喆觉得，二次元并不是只有动漫，而是任何好的精致的东西，都会受到二次元群体的支持。他特别反感“二次元都是高产猪”的论调，觉得这个说法太“侮辱人”。对于这款游戏的推广效果，李喆表示十分满意，B站的用户还是比较能接受这种游戏的。

这里笔者问了一个问题，为什么这款游戏要定12元这样的价格。李喆表示，其实一开始他是想定18元人民币，也就是3美元。他觉得尽管这是小品级的游戏，但其中的心血，以及达到的效果，都值得这个价格。最终，出于发行商的一些考虑，担心过高的价格会形成价格门槛，将一些玩家阻拦在外面。所以才定了12元的价格。

而在8月11日晚，游戏刚刚上架不久，价格就从12元一下降到了1元。关于这一点，李喆表示：“降价是因为触乐的一篇文章！”

褒贬不一的媒体

《鲤》这款游戏因为另类的设计理念以及独特的操作玩法，受到了媒体较大的争议。这其中有称赞《鲤》的，也有对《鲤》提出批评的。

着迷网与当乐网对于《鲤》这款游戏给出了不低的评价。相比其他国产手游，《鲤》这款游戏的确有值得称道的地方。在游戏的美术设计方面，太平洋游戏网不吝溢美之词，对于《鲤》这款游戏的音画称赞有加。

而触乐的一篇文章《<鲤>：一条鱼的行业自High之旅》。则让李喆觉得有问题，李喆认为这篇文章说的并不对，尤其在游戏的对比方面，将自己的12元的游戏与付费榜上全是1元的游戏做对比，这不公平。于是，李喆联系了触乐，自己写了一篇文章，希望能让大家看到不一样的观点。于是，《开发者自述：<鲤>的成就与争议》出现在了隔天的网页上。

一队“离群”的蚂蚁

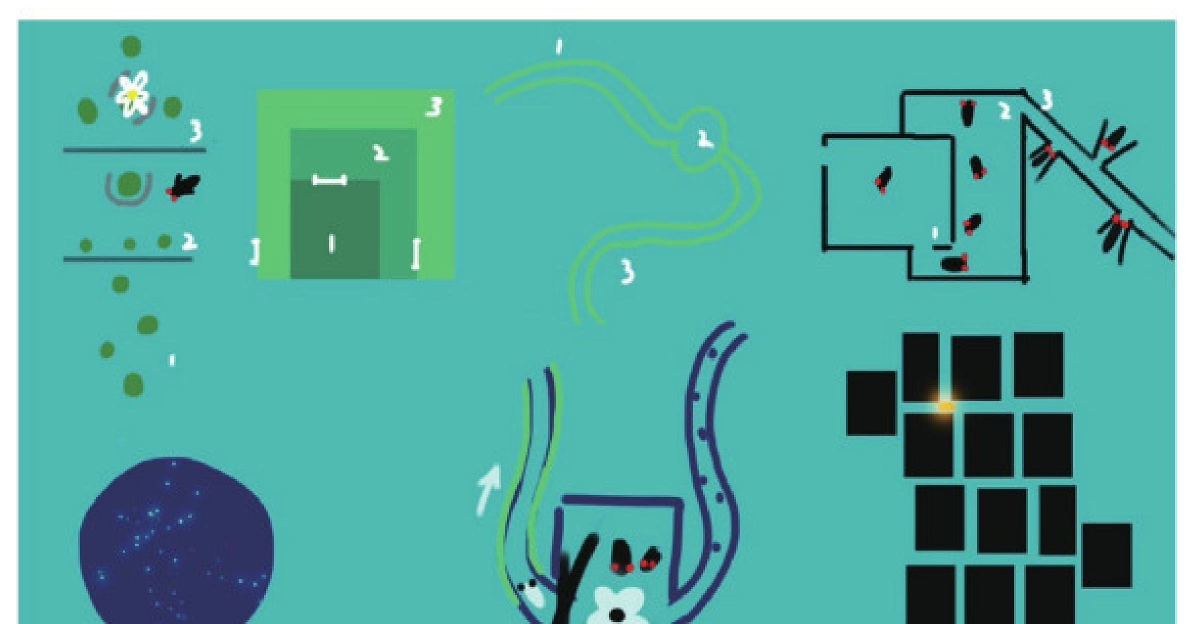
在采访中，李喆做了一个有趣的比喻，他形容自己的团队是一群离群的蚂蚁。当其他的蚂蚁，都朝着一个方向的蛋糕大快朵颐的时候，他们想要离开这个群体，去其他的方向，寻找是否有新的蜜糖。

李喆聊到，很多时候，人是要有自己的追求的。他并不避讳自己曾经制作过那些微创新的小游戏，也通过那些游戏赚到了一笔钱。而他们的这款《鲤》的游戏的开发，也是靠上一次的微创新的游戏赚到的资金来维持的。赚钱没有错，他们只是想在赚钱之外，做一些他们想做的事情。

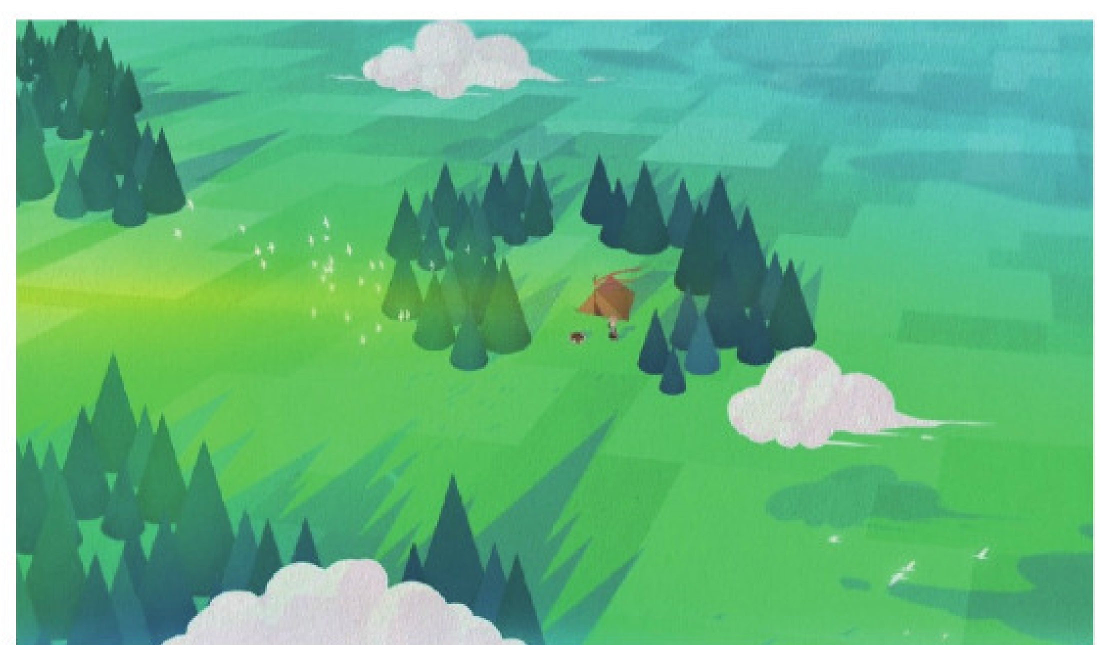
采访到了尾声，李喆提到《鲤》不仅会有安卓版本，同时在主机上也会有对应的版本出现。李喆说，主机的版本对于玩家来说会是完全不同的体验，在玩家碰触屏幕边缘的时候，手柄会反馈轻微的震动，而且随着场景的不同，手柄上的灯光也会有实时的变化，同时手柄上的喇叭会给玩家更加身临其境的体验。看到李喆介绍游戏时候兴奋的目光，笔者突然发现。也许只有李喆这样的人，才能开发出《鲤》这样一款游戏。P



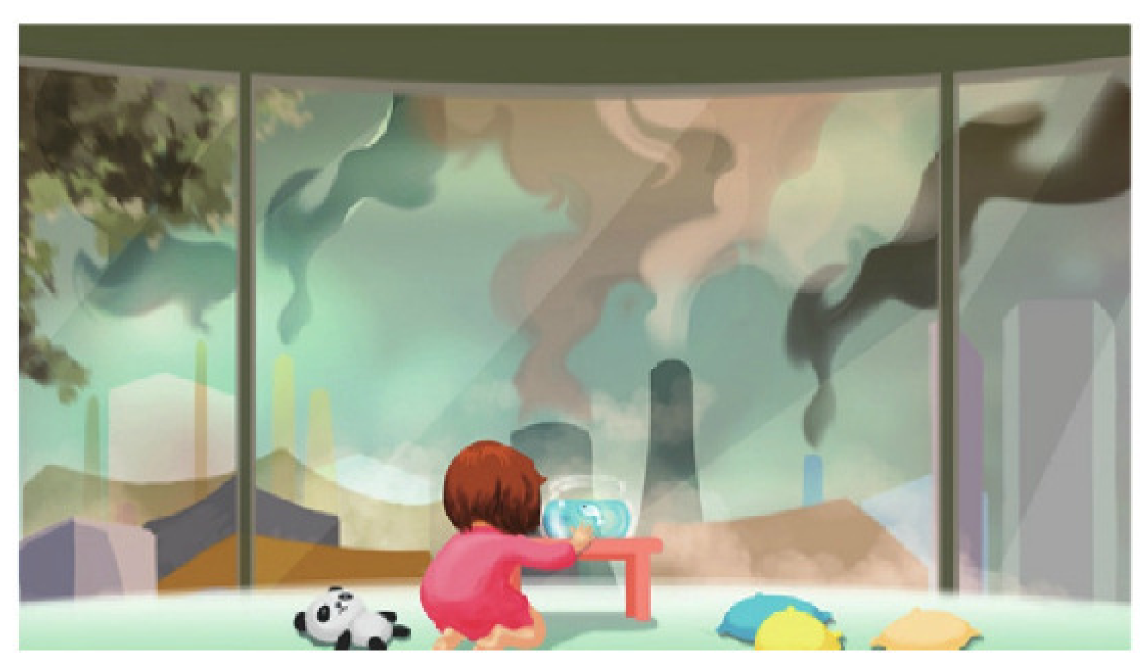
《鲤》的五个场景，分别包含着制作人不同的寓意



从《鲤》的设计当中，不难看出作者的创作意图



矢量的画风同样能够带来清新的感觉



我们在面对污染的时候，是否内心也像这个小女孩一样呢

3A情结何时休？
写在《神舞幻想》宣传片发布后

文 | 呼吸机



（一）

作为PC党，我刚玩到移植的《妖精剑士F》。

这是一款很平庸的日式RPG，它保守得有些不和时代。游戏里，你可以看到经典的森林和山洞，货币单位依然是G，而人物的造型还是笨笨的Q版风格，有种想让人抱一下的可爱。游戏的音乐很廉价，剧情俗得让人能背下来。但仔细静下来认真玩一会儿，你就能感受到游戏世界里的简约和明丽，它们有种迷人的吸引力，只要仔细玩一会，玩家就会不自觉地忘记很多游戏之外的事情。

日式RPG作为一种次文化，一直默默地存在着。看到《妖精剑士F》，就像看到一位久违的老朋友。发现它还是那个样子，我感到几分舒心。这种童话般的RPG一直存在，只是我把它遗忘太长时间了。

我絮絮叨叨地说了这么多的原因，是试图证明二十个员工依然可以本本分分地做出漂亮的作品，为两个G也会有人掏腰包，一部在FAMI通评价中流，在西方被黑得可怜的RPG作品，依然可以锁定玩家群，每年稳定地放出作品，在小圈子中被钟爱（这类游戏的Steam评价一般很高）——当然，它的背后是统一、成熟的游戏风格。

这种制作模式，在国内00年代中期曾经出现过。除了《风色幻想》和“立志传”系列，也包括宇峻的《幻想三国志》。它们不怎么更换引擎和系统，拥有相对扎实的游戏性和剧情，也并没有太多心思在画面上下文章。类似的环境里，玩家和制作人都很本分，并且可以将游戏老老实实地做或玩下去。

这也告诉我们，无论在哪个市场里，二线游戏都可以活下来。它们或是小众津津乐道的作品，或是革新的游击军。游戏的本质是多元的，而不只是一堆好看的3D躯壳这么简单。

（二）

打着宇峻明星制作人的编剧的招牌，游戏吧旗下九凤终于发布了新作《神舞幻想》的宣传片。

我一直是宇峻的粉丝，他们的作品夸张、鲜艳、

节奏快。虽然很俗气，但他们能把俗气的作品做到无悔的境界，这种大胆，以至于我都找不到风格类似的制作者。他们的标题一个比一个别扭：《超时空英雄传说》、《新绝代双骄》以及最重要的《幻想三国志》。刚听到《神舞幻想》这个难听的标题，我甚至感到些亲切。

但宣传片上，每一手又似乎都在针对这几年舆论界的动向出招。片子一半的时间都在表现画面，其中尤其突出了角色的口型和表情，官网和宣传在张罗着虚幻4引擎，大概因为前几部类似的游戏在这几点上受到批评。虽这做法不像“新剑侠”或是无数在电梯里大放广告的二流网游般扯着嗓子大声吆喝，而试图通过一段动画将之含蓄表现。但画面还是作品展现的核心，网上的宣传稿也满是毫无新意的“次世代效果”或“堪比外国3A大作”。即便如此，仔细看市场反响，短片画质依然被一顿狠喷。无论厂商怎么努力，玩家一定会在画面上非议。引擎和图像在这几年突然成了所有争议的焦点。

如此宣扬画面，一半是这几年国内3A情结作怪。这让我想到了“古剑”在6年前放出最早的宣传片时，也一半宣扬画面，一半凸显神怪题材，一副3A势头。制作者的精力是有限的，这么投入地宣传3D技术，动机则让人感到可疑。

有些阅历的玩家都知道，游戏的画面并不是华丽大于朴素，3D大于2D，真实大于卡通，追尾视角大于上帝视角，引擎也并不是虚幻大于Unity。这就像FPS里枪支并非越多越好，沙盘游戏里的地图未必以大为美，游戏中的一切优秀的设计，都必须和作品本身的框架所契合，“增之一分则太长，减之一分则太短”。一个好游戏是有灵魂的，画面，音乐，设计，无不都必须围绕着作品中心而存在。

而3A大作这个名词，是1983年游戏界萧条，Atari卖掉ET后的产物，为了区分制作成本的高低。有点像电影界一度流行的A级片和B级片的区分一样无聊。这个词在国外的读法一般是Triple-A，写作AAA。国内玩家则用3A这个山寨写法，像一群家境中上的女大学生把LV挂在嘴边。

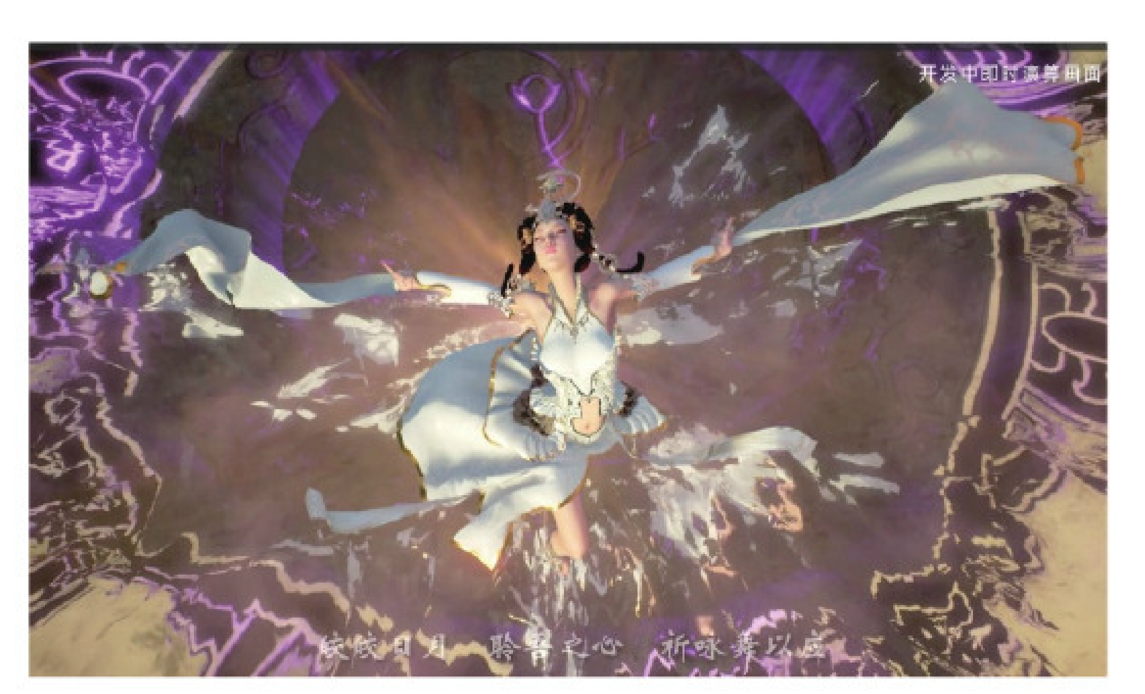
（三）

至于国内游戏的画面不敌外来的和尚，从不是新闻。《最终幻想》诞生第十作时，“仙剑2”还在2D打转。但那个时代出厂的《秦殇》和《苍之涛》，不在今天仍被奉为经典吗？虽然要求一个发展中国家在游戏产业一枝独秀很不理智，但玩家对画面的执拗，来自于2010年左右游戏吧和畅游的脑白金式宣传。

销路打开，宣传途径升级。因为当时国内游戏努力



《精灵剑士F》。回合制战斗系统有种迷人的节奏感


厂商无论怎样努力，在画面上仍会招来玩家的非议副本


宣传片一半的时间都在表现画面效果副本

摆脱卡通Q版的固有形式，画面也成了宣传亮点之一。但飞得越高，摔得越狠，玩家很少看到几大RPG的进步，反拿来和国外作品比。人比人，气死人。那段时间，先是初代“古剑”沦为“血狮”（这款游戏在今天又糊里糊涂地变成了神作），再是“仙五”销量和评价反比，国内单机的形象从受苦受难的半独立游戏制作者变成了财大气粗的网游暴发户。

不但“三剑”难逃魔掌，就连“凡人单机”和“新剑侠”这些明明在国内应该当二线游戏的作品，也被拿去鸡蛋撞石头，以3A标准衡量。导致的结果，五年来二线游戏一直找不到方向，多在画面上下火候过度导致其他元素投资受损，压力过大，并且在游戏本身上缺乏制作者的思考和评论界的讨论，一直没有成熟的作品出现，所有品牌都是一部就没。如果连活都活不下去，何谈3A呢？希望《神舞幻想》不要重蹈覆辙。

日本RPG深陷危机，和日本人比没意思，当然要和欧美RPG大作比。欧美人依然对Storytelling和role play文化上对荷马史诗和莎士比亚戏剧式的崇拜。纵观每年各大年度奖项，获奖者基本被RPG（广义上说，也包括《人类进化》和GTA这样有养成元素又热衷叙事的游戏）包了。玩家拿这些游戏和国内作品比也就罢了，如果制作人也信以为真，在画面和追求电影化表现上夸父逐日，本身五脏俱全的游戏就会被打了一针鸡血。近年“三剑”令人尴尬的剧情动画，不难说是打肿脸充胖子想玩一把好莱坞爆米花大片效果，却弄出来一部二流电视神剧。

这些舆论让我想到00年代中后期Falcom在国内的流行。那时候正赶上《英雄传说》开启“轨迹”新篇章，加上F社当年还没终止的PC情结和娱乐通代理的便捷，让该系列一路风靡。“从《空之轨迹》看中日RPG的差距”，“Falcom一步一个脚印，中国界内停步不前”的论调一度比比皆是。“轨迹”似乎成了国游的反面，它们情感细腻，细节突出，并且不会动不动就死人。直到这个系列的郁金香狂热过去后，大众才看到它们剧情拖沓，世界观混乱，挖坑不填的软肋，那些让人耳朵长茧的论调也销声匿迹了。我们由崇拜“轨迹”，蜕变成了崇拜“老滚”、《辐射》和《龙腾世纪》。

当然，我们有不同的资金，不同教育背景下的员工，每项角色有不同的成本和收益，有不同的市场与文化圈。我们做不成Falcom，也做不成Bethesda。虽然我们能把它们当作参考对象，但回到工作室，我们能做的也只是权衡自己每个抉择的利弊得失，在仅有的资本下做出最完善的作品，而非被舆论到处牵引，以至于最后缘木求鱼。

忘了说了，宇峻的《幻想三国志2》在日本就是Falcom代理的。仔细想想，当时许多游戏都比现在的走得远。

几乎在Falcom流行期同时，另一个让人耳朵长茧的粗浅论调也曾经风靡一时，那大概就是“玩RPG等于看剧情”（对“内涵游戏”和“快餐游戏”的吵吵嚷嚷也大概就在那个时代，单机内涵，网游快餐的等式也兴起于当年）。虽然从《创世纪》到“黑魂”，RPG很少直接等同过剧情，但许多垃圾论调往往会像病毒般扩展，吞噬人们的理智。反对者则认为这个论调彻底抹杀国内的RPG游戏。时隔十年，当代的病毒论点则变成了中国需要画面一流的3A大作，唯剧情论变成了唯画面论。不变的，是舆论界群体的喧嚣和盲目。

（四）

虽然欧洲也有Risen和《两个世界》这样无关痛痒的游戏，但国内玩家只会拿《猎魔人》和国游比。要每一部都当《猎魔人》，即便欧美制作组，也没有这个实力。即使没有画面，没有一部国民级小说当剧本，值得



Transistor——有时一个2D画面所能讲述的要远大于一堆二流的3D模型

一试的RPG也比比皆是。

今年很流行的《永恒之柱》和前几年的《神界》都是网上筹款的作品，它们都用上帝视角，前者的剧情模式没有任何电影演出，索性用2D静画完成，但它的设计和操作画面看上去很舒服，让人能静下心玩进去。作为20世纪90年代末期几部D&D游戏的精神续作，它确实“情怀”到了老家。相比之下，“仙六”太不情怀，太花哨，太东施效颦地追求动漫和电影的叙事手法。值得一提的是，《永恒之柱》是用Unity做成，就是那个国内玩家不屑的《神殿大逃亡》引擎。

就算没有明星制作人和若干个G的容量，一款当代的游戏依然可以精彩。复兴的Shadowrun就是个有趣的案例。它的血统也不算优良，这个有赛博朋克味的奇幻系列甚至在2003年曾被威廉·吉布森老老实实喷了一顿。新作的系统也只是XCOM，传统RPG和潜入类游戏的大杂揉。但它的画面很简约，风格独特，优化很好，很易于携带（职业原因，我曾经一度把这个游戏和存档放在移动硬盘里，找机会在各种电脑上玩）。它有足够的魅力，好几次在游戏里的街道穿行时，我都莫名联想到曾经居住的几个街区。

Transistor是另一个这几年来我很喜欢的RPG游戏。它拥有漂亮的流程和剧情结构，但最重要的是，叙事者和主角的行为构成了舞台效果，它的设计很脱俗，带着天赋和灵感。游戏里给我印象最深的一幕是主角Red对着空无一人的台下唱歌的场景，如果用追尾视角，这个场景唯美的动静对比效果会被缩减一半。Transistor没有大投资和大制作。但我感谢它，带给我一个纯净，前卫又带着淡淡感伤的世界。至少在通关它之后，一段时间里，我对某些所谓3A大作里飘飞的血浆失去了兴趣。

（五）

而在世界的另一端，游戏吧已经拿到虚幻4，试图在视觉上再来一圈狂轰滥炸，顺便变相捅一捅某对手不肯换引擎的黑历史。搜狐、完美甚至腾讯，每一户的加盟都让制作界更有娱乐圈的浊气。大宇试图将《明星志愿》《阿猫阿狗》全线复活，他们挂在嘴边的口号是要做“华人迪士尼”。这让我联想到了小时候看过的大概已经停刊的杂志《中国卡通》，它的宣传语是“中国的迪士尼，卡通版小百科”。

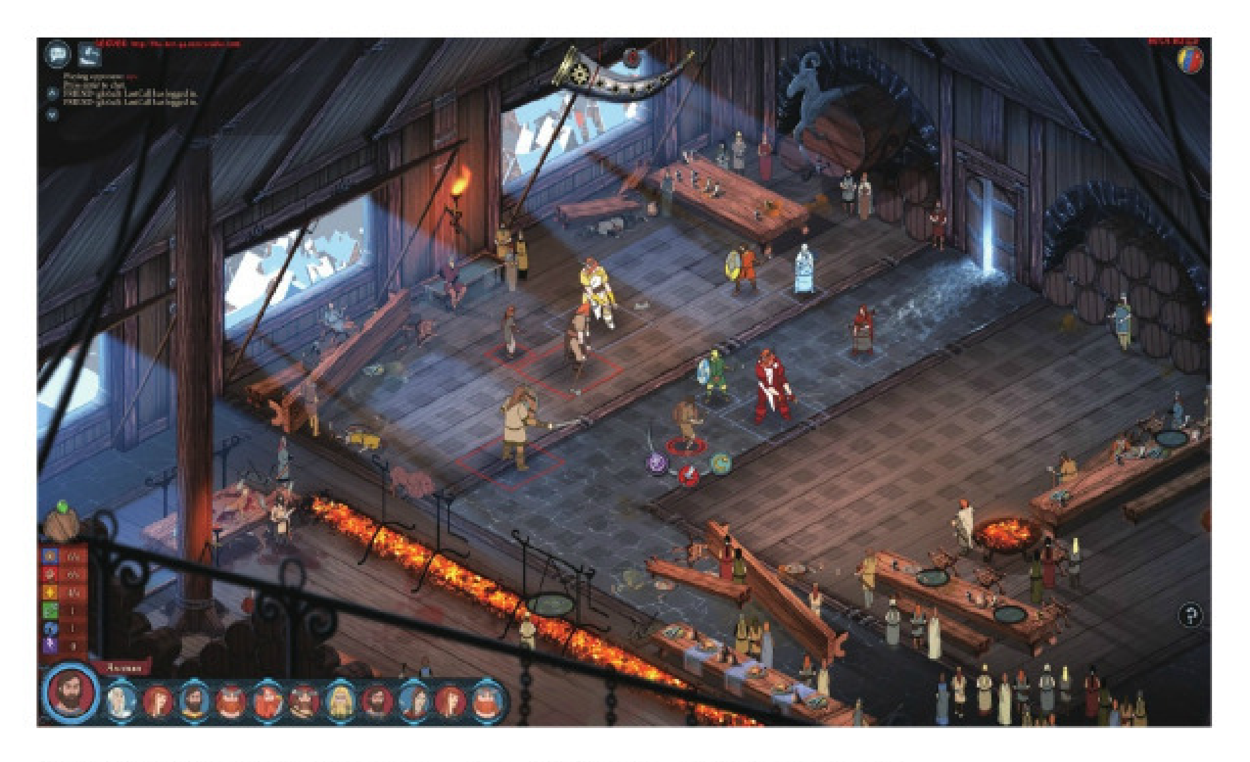
在每天的生活里，我们总被这些“中国的XXX”唾沫星包围着。小到游戏界中国的《命令与征服》（《血狮》），电影界中国的《魔戒》（《无极》），大到国内的时尚、设计、工程、教育、科技、文化以及能想到的全部。中国人为什么没有得过诺贝尔奖，为什么没有办过奥运会？当我们拿到诺奖，办过奥运之后，之前的一切已经像堂吉诃德大战风车一样荒唐。但其他行业中，我们还在无谓的自卑和无谓的自负间挣扎。中国单机界想要“中国的3A大作”，崇拜西方游戏和对画面和优化的双重苛刻要求，只是大环境下的必然产物。这些嘈杂的舆论，也像这个时代下的一切一样无趣。

没有开放世界真的不行吗？头像、对话框和Q版就那么难以入目吗？即便在2015年，国内下载网站上最热衷的游戏似乎还是“红警”、CS、“魔兽”甚至“拳皇97”。国内游戏画面落后国外十年是个事实，但是十年前的游戏，照样可以有足够的分量，并且最追捧经典的不也是国人吗？

《神舞幻想》，和国内的所有游戏一样。我不指望它成为一个中国的《上古卷轴》或“轨迹”，也不指望它变成下一个《妖精剑士F》或Transistor。我只希望它做自己，像所有游戏史上能被人记住的作品一样，认真刻画每一个人物和系统，拥有自己的蓝图和目标，并向这个方向努力。国内游戏界若能放下3A情结，回归到设计和游戏的本身，也就足够了。P



即便欧美制作组也不可能拿每部游戏都跟《猎魔人》比


2013年的The Banner Saga，另一款值得一试的非3A RPG



若能放下3A情结，脚踏实地回归到设计和游戏的本身，也就足够了

一场优秀发布会的意义 西山居的“三剑齐发”

文 | 建安余韵



2015年8月27日，西山居“三剑齐发”发布会在珠海举行。这一次大软前线记者为大家带来第一手的现场报道，让大家共同感受这场别具意义的游戏发布会。本文不敢妄言权威，但求博君一笑。

内容设计：每个玩家都喜笑颜开

今年发布会的门票售价288元，且全区全服限量700张，在开售几秒后就被扫荡一空，淘宝黄牛党出售的门票动辄高达七八百元，在七周年发布会上，西山居确实应该好好考虑一下限制黄牛的手段了。不过参与过五周年发布会的玩家都清楚，西山居发布会的规格与赠送的周边价值都很高，在不考虑旅费的前提下，即便小贵几百依然有得赚，反倒是游戏相关的“干货”很少，并没有什么令人眼前一亮的开发成果，因此在玩家间造成了主要目的是卖周边，发布会只是余兴节目的不良印象。可能是受此刺激，西山居今年在内容编排和舞美上花了很多心思，使今年的发布会仅仅当做看一场演出，也绝对值回票价了。

比起一般的游戏发布会，西山居的“三剑齐发”周年庆更接近BlizzCon，是一次官方与玩家的线下嘉年华，除了游戏爆料，还具备很高的娱乐性和观赏性。最先引燃全场爆点的是广州粤剧院带来的“剑网三”主题粤剧《决战天策府》。作为一个土生土长的北方人，即便对粤剧有所耳闻也从未动过走进剧场的念头，这次发布会上的演出真的是一种震撼，是洗礼。华丽的舞美、扎实的基本功、大气高亢的唱腔，这种舞台冲击绝不是摄像机和视频可以轻易还原的。笔者作为一个天策玩家尤其感同身受，激动到双手颤抖、头皮发麻、全身每根汗毛都倒竖起来，以至于演出结束后，“大天策来卫我家邦，愿一战能共抱希望，漫山遍随盛舞挽弓开满月，提步上，再别回望”的唱段仍然回荡在耳畔，绕梁三日，余音不绝。所以，在全国巡演中，如果有玩家因语言或文化隔阂踌躇是否要买票，我的建议是果断去看吧，绝不会后悔。

除了精彩的粤剧，大量同人歌手的现场演出与舞台剧对“剑网三”的玩家来说，比央视任何一台高大上的晚会都更有吸引力。同时郭大侠也祭出了常用的恶搞戏码，短片《逗逼艺术家II》将几位开发骨干和他自己调侃个遍。我一直认为中国游戏公司高管的言谈与公众形象过于严肃，郭炜炜却是个中例外，他习惯于在游戏里、自媒体和线下活动中调侃自己取悦玩家，并乐于与玩家交流，分享自己的看法。游戏之外，郭大侠俨然成了剑网三的“吉祥物”。这种事中国游戏界的高管们不

愿或者说不屑于做，然而放眼世界，看看那些热衷于调侃自己取悦玩家的制作人吧——岩田聪、宫本茂、小野义德、原田胜弘、小岛秀夫，另外还有毁誉参半的鬼蟹……不管你认不认同他们做出的产品，但这些大师每一个都蜚声国际，令人仰止。归根结底，游戏还是娱乐产业，对游戏人来讲，拿自己开涮是一种可贵的服务精神与对玩家的尊重。也许玩家在游戏之余经常调侃、讽刺他们的恶搞，但最终，看看他们的公众形象吧，在玩家心目中，比起那些一板一眼的制作人，这些和蔼可亲的“半吊子”立的比谁都正，腰杆挺的比谁都直——尊严很多时候并不仅来自实力，也来自谦卑。

把视角放远一点，这场“三剑齐发”发布会本身也体现出尊重与服务精神，这种高规格的盛会，预算几百万人民币是有的，靠门票收入绝无回本的可能，虽然能获得相当高的媒体曝光度，但从长期来看，对流水和在线的帮助恐怕也是笔赔本买卖。但对玩家来说，这种活动令玩家很享受，大多数玩家在走出会场时喜笑颜开，回味悠长。参加发布会甚至成为铁杆粉丝心目中的一种荣誉，无形中塑造着“剑三玩家”这个大族群的归属感。在受邀与会的红毯贵宾中，绝大多数由同人作者、知名玩家和COSER组成，这是一种来自官方的褒扬与感谢。以上一切，都让人觉得西山居是一家有人情味的厂商，官方通过这些努力，向玩家传递一种温度：尽管大多时候开发者并不能满足玩家的要求，但官方依然感谢、在乎并尊重他们。业内普遍评价剑网三玩家“脑残粉”多，其实就是玩家认同这个品牌、一种向心力的表现，我们换个角度思考，这种粉丝自发支持、回护产品的行为，中文还有一个褒义词，叫做“口碑”——是所有企业梦寐以求的东西。

游戏分析：“干货”十足，也带来更多期待和疑惑

聊完了娱乐我们来聊聊发布会的正题：游戏。得益于精彩的粤剧，观众在发布会早期就进入了亢奋状态，而紧接着登场的郭大侠显得比去年更加底气十足——今年的“三剑齐发”在“干货”数量和量级上均实现了对去年的全面超越，全程无冷场，作为一场“发布会”，内容量上终于合格了，然而这里我们不谈发布会的信息本身，只讲一些悬而未解的新疑惑与基于现有事实的推断。

我们首先来谈《谢云流传》。这是西山居睽违12年的单机产品，现场技术演示展现的成果甚至得到大量家用机玩家的赞誉，然而这里我要泼个冷水：《谢云流传》值得期待，但这款产品绝不意味着西山居有意重返单机市场，而且即便再优秀，也不应被视作“国产单机的里程碑”，只是一个特殊时段、一家特殊厂商孕育的个案罢了。

根据既有信息，《谢云流传》是纯技术导向的产品；目前本作距上市还遥遥无期；游戏引入了很多前沿技术，是未来“剑网四”和“电影化武侠网游”的技术预演；游戏开发到目前为止，甚至没有考虑过玩家配置



与其称这是一场发布会，不如说这是一场玩家共享的狂欢盛宴



发布会上热情的玩家



发布会上精彩的粤剧震撼全场



粤剧《决战天策府》中的角色们

与优化问题，自然也还不到谈市场预期的时候——那么从这些信息中，我们可以做一些大胆的推断。

第一，这款游戏的立项初衷与试水单机市场之类的战略目标无关。西山居是国内少有的坚持技术立身的厂商，其自研引擎与同期的国际主流水平相比也不遑多让，然而技术开发这件事旷日持久、投入无量、风险巨大，在短期内不能看到“剑网四”的情况下，开发人员需要做一款产品练练手，外加那一代游戏人多少会有些单机情怀和梦想，《谢云流传》很可能是因为这些考量被提上议案的。甚至预测得再大胆些，官方可能对这款产品根本就没有盈利预期，只希望在技术储备阶段能推出一款产品回收部分投资而已。所以，《谢云流传》以后，如果单机市场本身没有翻天覆地的改变，西山居的下一款单机可能仍要等上五到八年，到“剑网四”需要技术迭代的时候，差不多就该立项了。

第二，成品可能相当惊人——然而在国内单机市场没什么参考价值。如前文分析，《谢云流传》是西山居“任性”的产物，所以这款游戏技术上很可能体现国内顶尖水平，同时也许会加入一些策划顾虑玩家接受程度，在大众化产品中不敢尝试的创意，因此这款游戏值得期待。但以《谢云流传》作一个“里程碑”、衡量国产单机的平均水平和发展状况是不公平的：这是国内技术力顶尖的厂商在特殊时段、不期回报做出来的东西，而且很可能他们自己在短期内也不会再做，并不是正常的市场现象。

我们接下来要谈的自然是核心产品“剑网三”。看过去年发布会的玩家可能都会觉得今年爆料量着实良心：新门派CG动画、角色建模、门派套装、招式动画、新地图之类去年统统没有，而新引擎重做计划更是让不少玩家惊呼“剑网三还能再战十年”，唯一的槽点大概就是两次重大更新都没有公布档期，但根据以往的更新节奏，“剑胆琴心”资料片应该会锁定年底。总的来看，核心端游这一项能说的都已公布，尚无定数或不能公布的深究也无用，反而成了疑惑最少的单元。

第三项我们自然要聊《剑网三口袋版》（下称“口袋版”）。根据发布会上的信息，游戏将于明年上半年上线，而郭大侠第一次宣布“剑网三”将改编手游还要追溯到去年12月——在如今的市场环境下，愿意为一款手游投入超过一年的制作周期本身就是一件值得尊敬的事。在采访中，郭炜炜不止一次提到，现在还没有思考具体的导量或流水目标，开发处在目前阶段先去思考盈利，并不是一种健康的心态，这种态度也让人刮目相看。

杭州304带来的长歌门舞台剧





单机版谢云流形象，官方表示此3D模型是即时演算



“剑网三”重制版的角色模型

根据发布会现场公布的视频，口袋版对剑网三的世界观、剧情、角色形象、技能体系等细节还原度相当高，游戏手绘水墨风的画面让人联想到日式名作《胧村正》，令人印象深刻。游戏支持网游一样的组队副本与PVP，从视频来看还是很有冲击力的，但将这些元素结合起来，势必会产生一个疑问，就是自动战斗、AI与动作游戏体验三角关系的问题：演示中队友是玩家还是AI、战斗是自动还是手动，这些问题很重要。

我一直认为手机平台不适合做动作游戏，除了操作体验，自动战斗是万恶之源。构成动作游戏核心体验的要素就是系统深度、战斗体验、操作技巧与关卡设计，而一旦引入自动战斗，会将游戏的战斗机制拉低到单纯的数值竞争，以上元素瞬间变得没有意义；而若要拼数值竞争的体验，自动战斗的ACT反而还不如传统RPG乃至烂大街的卡牌来得有趣。

如果西山居有决心，口袋版的队友和对手都是玩家、手动战斗，那么就带来新的问题：要组那么多玩家一起下副本、PVP，同时在线数量就成了影响游戏体验的重要因素。手游因为特性问题，游戏时间碎片化，厂商最关心的数据一般是导量、流水和留存率，不是很注重在线数量，并且长时间、大量在线也与当下以体力值为基础运作的手游设计逻辑相矛盾，西山居究竟能拿出怎样的解决方案，我们拭目以待。



《谢云流传》场景原画



西山居寄希望“剑网三”也可以再战十年



“剑网三”口袋版在此次发布会上公布了新消息

结语：一场优秀发布会的意义

行文到此，首先我表达一下对“三剑齐发”发布会的整体印象：这是我参与过质量最高的国产游戏发布会。或许有玩家疑惑，一场发布会，在较少提及会上新闻事实的情况下，洋洋洒洒写了几千字的主观印象和推论究竟有什么意义，我想在最后加以解释。

我一直认为，办一场成功的发布会远比做一款成功的产品要难。在这个时代，我们鉴证过无数厂商因为一款产品的成败骤然兴起、骤然消亡。然而发布会却是一家厂商乃至整个产业长期成果的集中呈现，办一场成功的发布会，财力、舞美、商务、渠道、媒介关系等资源都必不可少——当然最重要的是要有足够撑起门面的丰富开发成果和对用户的深刻理解，这每项素质都需要长年累月的实践积累、厚积薄发，并不是随便什么厂商可以轻易染指的。

中国形成所谓的“游戏产业”满打满算不过二十来年，我们要学的东西还有很多，其中就包括如何办一场成功的发布会——不需要大腕、“卖球”和官方各种信口雌黄。看看暴雪、微软、索尼和任天堂的发布会吧，不论熬夜、翻墙、语言障碍，都不能阻挡玩家追逐的热情。我相信如果中国厂商能在一年中办得起四场拥有相近口碑和影响力的发布会，那么彼时的国产游戏一定可以在世界同仁面前扬眉吐气了。今天送给西山居的赞誉，并不代表他们白璧无瑕，若说产品本身，他们还有很多问题；但就发布会而言，西山居用一年时间，实现了对自己的全面超越，也大幅拉高了玩家期望和行业平均水准，明年西山居会交出什么答卷，我已经迫不及待了。P



东京电玩展2015

让我们更加自由的玩游戏吧

文 | isblue、高哲、Xxisback、中崎峻、莽月飘零

导语

今年的东京电玩展（TGS）透露的一个最重要信号，就是“手游”的存在感变得越来越强，这点从本次TGS海报的设计上就可见一斑。本次看板娘一手拿着主机手柄，而另一只手则拿着一台智能手机。可以说即使在主机堡垒的日本，手机也已经占据了游戏展会的半壁江山，“电玩”这个舶来词悄然间已将手游加入到自己的范畴之中，掌机已悄然让出了自己的位置。

TGS自首届1996年举办至今已历24届，作为引领时代潮流的游戏盛会，玩家关注更多的不是平台的转换，而是游戏是否好玩。此次TGS2015专题，我们选择了一批展会上的新作游戏向大家介绍，依照大软的传统，在此介绍的依然以PC与主机游戏为主。一个时代一个神，今年的TGS上到底是哪部作品独领风骚？请往下看。

目录

Play Your Way: Games Unleashed

TOKYO GAME SHOW 2015

十年跳票新作可期

如果说Koei Tecmo有什么能叫的上来的跳票游戏，恐怕就是《仁王》了。这款游戏对于PC党来说，还没有日本三线卖肉游戏知名。但是大家知道吗？在Fami通杂志的期待榜单中，《仁王》长期占据在榜首。这里大家可能就会问，这是不是有水分？是呀，就算是长期收钱强行上榜，也说明光荣一直对这款游戏恋恋不舍，不愿放弃，即使大家从来没当他存在过。更何况，这几年光荣除了卖肉和DLC以外也没干什么好事。谁期待他能做出啥特别NB的游戏啊。

扯了那么多，你可以理解为Koei Tecmo由于内部各种变动，让《仁王》经历十年，终于确定为一款动作游戏，主角是金发碧眼的武士威廉，敌人是日本古代传说的怪物。并在十年后，也就是今年的TGS上，Koei Tecmo意外的公开了《仁王》真面目，并非常厚道地演示了实际画面。你很难想象经过十年的跳票，本作的卖相如此秀色可餐。

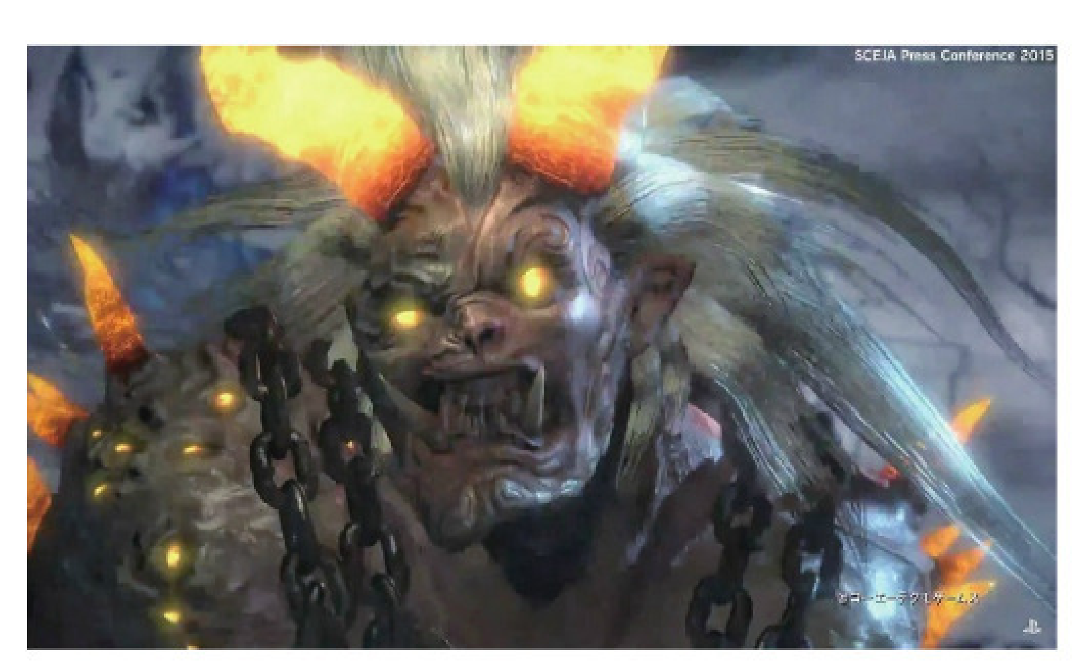
有趣的是制作人但并没有公布游戏引擎，但是从宣传片中，衣服的材质以及光影来看，完全达到了PS4应有的水准。甚至毫不客气的说，此乃光荣最具技术力的一款游戏作品。至于能否达到玩家的预期，这个并不能打包票，因为目前公布的场景都是夜晚，能见度很低。并且从目前情况看，游戏地图究竟能否达到《黑暗之魂》那么大，这个很难说。会不会是披着《讨鬼传》皮的《忍龙》？一切皆有可能。

不管怎么样，作为动作游戏，战斗如果够爽完全可以一美遮百丑。主角威廉使用刀以及长枪等复数武器来战斗。长枪的攻击范围较广，可一次攻击到多数敌人，但在狭小的地区则会打到墙壁，变得不好使用，所以每种武器都有各自的特色。另外，游戏也会有严格上段、下段进攻判定，可以说是Team NINJA难得重出江湖的机会，否则他们永远只能在《忍龙3》的失败中懊悔终老了。

试想下，如果《仁王》是一款忍龙动作精髓的《黑暗之魂》，那将是多么有趣的事。此外，《黑暗之魂》的整体世界观是建立在欧洲文化的基础上。如果把城堡替换为阁楼，Boss国王替换为奈落。处理得当的话，将来与《黑暗之魂》分庭抗敌，共同复苏日本游戏的竞争力也不是一件扯淡的事情。本作预计2016年发售，从完成度来看，明年很可能就准时玩到了，期待官方公布新的消息奉献给大家。P

仁王
NIOH
制作：Koei Tecmo
发行：Koei Tecmo
类型：动作
发售日期：2016年







上左图 威廉的刀更适合狭小地区
上右图 敌人都是日本古代传说中的怪物

下图 威廉的长枪攻击范围广

全新角色，全新系统

街头霸王5
Street Fighter V
制作：CAPCOM
发行：CAPCOM
类型：格斗
发售日期：2016年春

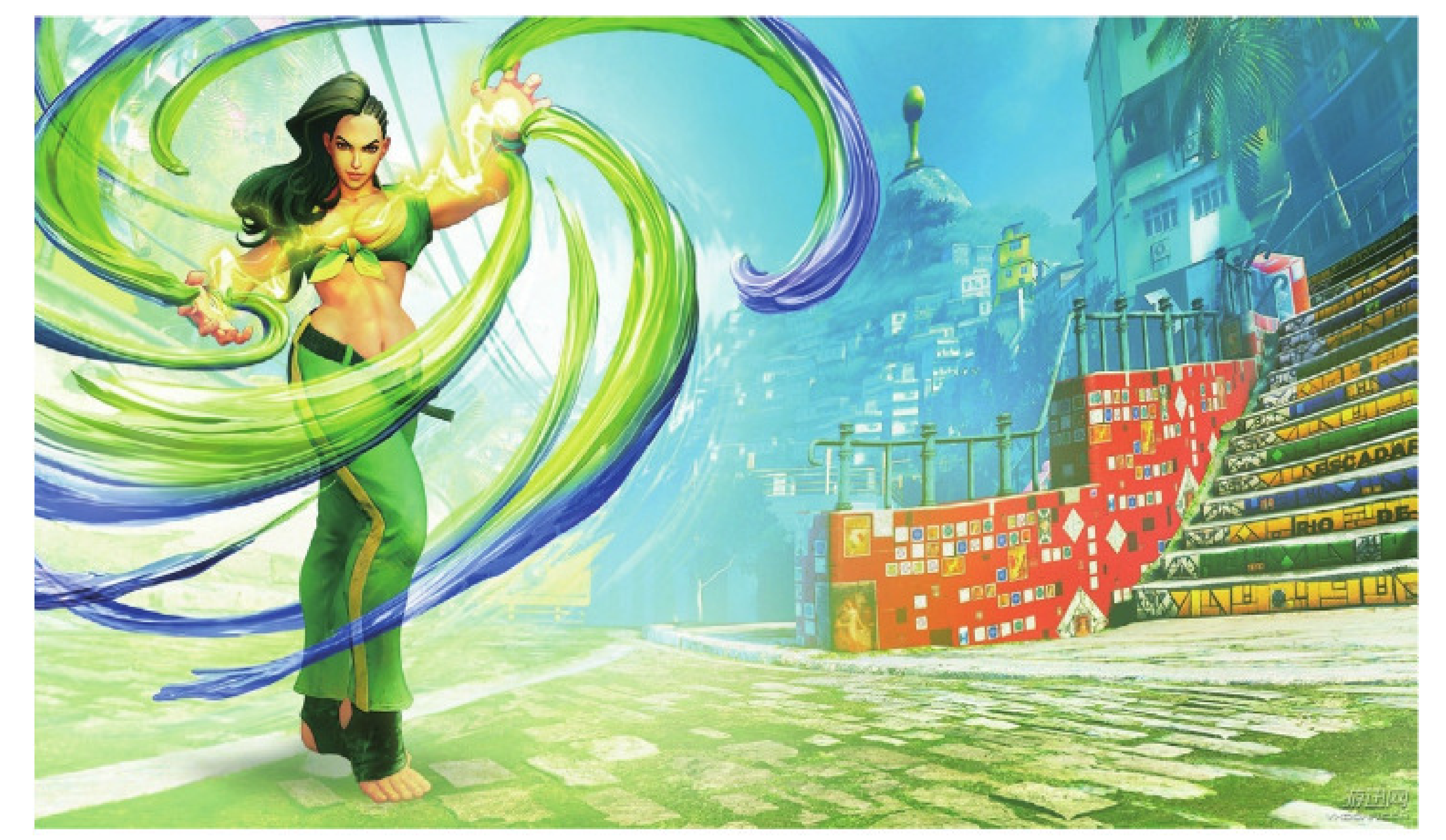
也许是因为“拳皇”以及它那个“奇特版本”的缘故，“街霸”作为历史悠久的格斗游戏系列在国内一直都是不温不火，许多人对“街霸”的印象可能还停留在那个写有“厦门肉食公司”以及“不随地吐痰”的场景中。如今距Steam推出《终极街霸4》已有一整个年头，随着游戏直播和相关比赛的蓬勃发展，为明年即将到来的《街头霸王5》做足了铺垫，在此前的索尼发布会上，“街霸5”也顺利地进入国行主机，推出中文版。主机和游戏的引入能够改变国内“97一统天下”的局面么？

在2015年9月17日举办的TGS2015上，我们顺利看到了这款逐渐揭开神秘面纱的作品。制作人小野义德以及刚刚获得了EVO 2015《终极街霸4》项目冠军的日本选手MOMOCHI出现在展台，为玩家带来了有关《街头霸王5》的新讯息以及试玩。

如果说几个月前我们看到的“街霸5”还是一个只拥有五个人物的粗糙试玩版的话，如今更多新角色的加入已经让游戏本身增色不少：带有浓郁中东风情以及疑似“龙珠”中战斗力计数器的阿拉伯战士“拉希德”；能把人折来折去的共产主义战士“桑吉尔夫”以及其崇拜者“七川美华”；前作中“春日野樱”的死对头，典型的富家女“神月卡琳”；和那个整天捣鼓古文玩的大姐同名却身怀巴西柔术绝技的“劳拉”……作为如今为数不多的写实风格2D格斗游戏系列(以漫画风格为主的格斗游戏制作商ARC接连推出GGXX和BLAZBLUE的新作品，相信也给了CAPCOM不少的压力)，“街霸5”的角色几乎覆盖到了星球上的任何一个种族和文化，与每作必改的游戏系统不同，这部分传统倒是保留得不错。

来说说“街霸5”与老版本的不同。一连串的试玩影像和明星表演赛下来，最直观的感受是：节奏怎么又快了？是的没错，“街霸5”中的版面更短，人物移动更快，导致游戏中近身和跳入更加容易，节奏自然更快。而这样的设计也导致了几个投技型角色的投技伤害有所降低，老桑三个“莲花大坐”坐死脆皮角色的日子一去不复返。而同时，相比于“街霸4”的“Ultra槽”，“街霸5”中的“V-trigger槽”要更加难以使用一些（两者都是受到对方攻击才会增加，作为翻盘的重要资源），过去我们可以“残血凹UC”，搏中了就能带来大回报，而在“街霸5”中，“V-trigger”开启之后还需要玩家良好的理解和使用才能有所收获，在一些邀请诸多明星选手参与的“街霸5”表演赛上，甚至许多选手整场比赛都不曾使用“V-trigger”系统，看来哪怕是职业选手，想要适应“街霸5”的新系统也还是需要一段时间的。

在对玩家的“兼容性上”，“街霸”系列做得很不错，这也是该系列能够吸引如此多玩家的原因，希望随着正式版游戏的出炉以及主机在国内的普及，更多的人能够融入其中。P







左图 新角色劳拉，身份为《街霸3.3》中角色Sean的姐姐
下左图 新角色“神月卡琳”，目前看来很受职业选手们的欢迎
下右图 “街霸5”小改动：除CA（类似前作中的SC）以外磨血不至死，再也不会出现被波磨死的尴尬场面了

久违的三国豪杰历史剧

光荣的《三国志》系列与旗下另一个品牌《真·三国无双》系列，虽然聚焦的都是玩家们耳熟能详的中国东汉末年三国时期，但是游戏的定位却呈两个极端，随着一代代的积累，两个品牌的定位渐行渐远。虽然如此却也不得不佩服光荣的定位，喜欢爽走无双割草系列，喜欢政治谋略就去玩《三国志》系列，而对于喜欢后者的玩家来说，TGS2015上的《三国志13》新内容足以令人振奋。

《三国志》系列如今算得上一个经过多年的积累与沉淀、历史悠久的老经典系列，但对于玩家而言，其中某几代才是经典中的经典。《三国志7》中玩家不仅可以扮演君主，更可以扮演一名武将，阴谋阳谋策天下、闲云野鹤观百态都是玩家的自由。这一次，作为《三国志》系列30周年之作的《三国志13》将回归七代中颇受好评的玩法，而且除了武将、君主任君选择之外，这一次武将与武将、君主之间的关系也被重视起来。

《三国志13》不再像《太阁立志传5》送点目标心仪的道具就能拉拢人心，也不再是《三国志7》中那样为君主多办事多套近乎就能提高好感度的低级系统，这一次关系系统将更加复杂，更加贴合历史。而且与某个角色关系达到一定程度还会触发特殊对话，有机会结成羁绊关系后角色会激发其特殊能力，在政治、经济、军事等方面为玩家助力，甚至在单挑时还会出来助战，人脉资源在这一代中被大大重视起来。

《三国志13》依然延续前作的全3D地图，这一次地图更加精致细腻，城池也将不少于60座使其达到历代之最，内政、军略大体沿袭前作，征兵、搜寻、商业、农耕、派遣军队等等一个不少。值得一提的是，《三国志11》不同城池规划造型会有微妙外观不同的点子也被本作继承与放大，《三国志13》中的城池因规划不同外观区别更明显，而且不同地理位置的城池也会贴合历史具有自己的优势或劣势，一些关键要塞城池必然是兵家必争之地。

由于人物关系被重视起来，外交方面也多少会有些不同，除了需要贴合历史例如关羽不可能叛变刘备等之外，玩家也可以利用关系系统来推动外交等方面，让一统天下事半功倍。最后值得一提的是游戏除了有基本的遭遇战、攻城战、防守战之外还将水战的地位提了起来，同样，在打水战前玩家要多与善于水战的将军如黄盖等拉好关系，激发其特殊技能如火船、诈降等助战才能事半功倍。P

三国志13
Sangokushi 13
制作：KOEI TECMO
发行：KOEI TECMO
类型：历史策略
发售日期：2015年12月10日



左图 《三国志》系列玩的就是一个三国历史情怀
右上图 周瑜形象
右下图 城池将会因为不同的规划而呈现不同的结构



30年的变革决心

三国志13
Sangokushi 13
制作：KOEI TECMO
发行：KOEI TECMO
类型：历史策略
发售日期：2015年12月10日

三十年，对一个系列游戏而言，绝对可以算是超级古董级别的存在。而今，著名的《三国志》系列，将在今年迎来系列的第13部作品，也是《三国志》系列30周年的纪念作品。

与之前的《三国志11》《三国志12》君主制模式不同，本作从目前公布的资料看，将采用自《三国志7》时的角色制模式。而在《三国志13》中，更有高达700人以上的各种角色可供玩家选择，玩家角色在游戏中和其他角色的互动和关系将成为《三国志13》的重要表现之一，而这种与其他武将之间的“羁绊”，还关系到学习特技、内政开发等等一系列后续内容，如何？眼熟吗？玩过《真·三国无双7》系列的玩家，你们是否已经闻到了铃木师傅那熟悉的而且浓浓的刷刷刷的味道了呢？同时，本作还加入了过关型的“英杰传模式”，让玩家可以通过完成关卡内容的模式来体验三国英雄们的故事！

一直以来，相比光荣自己的另一个SLG大作《信长之野望》系列，《三国志》系列一直在地图模式上比较处于劣势。自2005年的《信长之野望：革新》以来，《野望》系列一直使用在同一地图上实现政略、军略的一体化表现游戏内容，而反观《三国志》系列，只有2005年的《三国志11》使用了一体化地图，但是军略方面的回合移动又成了当时被无数玩家吐槽的地方，之后的《三国志12》更是回到了传统的地图切换模式上，而在这次的《三国志13》中，则采用了比较成熟《信长之野望：创造》的地图风格，从广阔的大陆全体到细节的城市结构，都可以在一张地图上一览无余。同时也终于让《三国志》系列有了一部真正即时制的在同一地图上实现政略、军略一体化的作品。

对于《三国志12》的登场人物过少，曾有一种非官方的结论，那就是因为制作大量人物的半身像需要的时间太久，不得已只得砍掉一批人，推出一个只有400多人的作品。姑且不论这种结论是否真的正确，但是从游戏本身的内容和变化来说，这种结论是有一定道理的。而在《三国志13》中，不单登场人物达到了700人以上，还有不少人物都有内政和战斗两张半身像，虽然采用2种形象并非是本作独创（《三国志11》中就使用过部分武将有青年和老年两种形象的设定），但是能够看到不少三国的英雄们有两种不同风格的形象也是相当开心的事情。

从目前的情况看，作为《三国志》系列30周年的产品，《三国志13》无论是从前代的作品还是“自家隔壁”的《信长之野望》系列都借鉴、吸收了不少因素，而且制作人也是请来了《真·三国无双》系列的铃木亮浩（虽然经常被玩家揶揄为铃木师傅），这种力图在30周年的纪念作品中表现变革的理念已经很是明显了。至于本作是否真的可以为《三国志》系列带来足够的新意，让玩家可以感受到诚意，让我们拭目以待吧！P

左上图 游戏仍然是在极力贴合史实的前提下来演绎三国那些事
右上图 排兵布阵计略谋略是《三国志》系列最精彩的玩点，这两点在本作中将更加精彩
左下图 关系亲密度不同不仅会触发特殊对话，在军略内政中更会获得额外好处
右下图 游戏仍然是战斗特效+少量动作来演绎两军交战，仍然无法有更宏大的战斗场面，战斗的视觉体验我们不必太过期待









重回星球大战

论影响力，《星球大战》无需多说，这个曾经影响了多代人的系列电影如今已经在更多领域中衍生出了更多作品，无论是小说还是游戏都能见到《星球大战》，甚至网游也有《星球大战》的身影，当然单机游戏在游戏性上的优势更能令玩家们获得精彩的星战体验。

《星球大战：原力释放》表现不俗，精彩的光剑与炫目的动作让游戏的爽快验感直线上升。而TGS2015上参展的《星球大战：前线》的确没有让星战迷们失望，尤其是多人对抗的Walker Assault模式，完全还原了星战中大规模的战斗场面，令人兴奋不已。

星战突突突

《星球大战：前线》是一款射击游戏。虽然我们都知道星战给我们留下的最直观的印象是那些激光剑和武功高强的绝地武士，但在《星球大战：前线》中玩家们最常扮演的则是抱着枪械向前冲的抵抗军或是帝国军的士兵。游戏与目前主流FPS游戏并无太大区别，休息回血、喷气弹跳、掩体点射等等经典的FPS游戏套路在游戏中仍然是战斗常态，但是游戏非常忠于电影，无论是枪械独特的〞biubiubiu〞音效还是巨大的AT-AT帝国步行机，都提醒玩家，这可是在《星球大战》的世界里！

游戏会有单人模式，而且单人模式中还会有许多不同的模式供玩家选择，比如训练模式、战役模式、生存模式、英雄战役模式等。在英雄战役中玩家将扮演星战经典英雄如卢克·天行者、达斯·维德等战斗大师，凭借一人之力与由AI控制的普通士兵一决高下。另外在BETA测试中所开放的生存模式中有点类似防守的玩法，玩家需要抵挡住几波敌人的进攻才能取得胜利。

不过游戏的真正精髓只在多人模式中才找得到。

真·星球大战

在《星球大战：前线》中的多人模式才是游戏的本体。多人模式的内容相当丰富，它涵盖了市面上大多是成熟FPS的经典玩法，其中货仓模式类似于经典的夺旗玩法，双方玩家需要占领并防守一段时间对方的货仓，最后以取得货仓货物数量的多少来判定输赢。英雄猎杀模式类似于单人模式的英雄战役模式，由一名玩家扮演英雄，与其他扮演普通士兵的七名玩家展开厮杀。

当然，《星球大战：前线》中最刺激的还是在于20 VS 20，并且还有拥有两台AT-AT帝国步行机以及反抗军的X-wing战斗机参战的Walker Assault模式。在该模式下反抗军一方需要阻止两台AT-AT帝国步行机的逐步推进，而帝国军则需要借助AT-AT帝国步行机攻占反抗军的阵地，当然在《星球大战》电影中有反抗军利用X-wing将绳索缠住AT-AT帝国步行机的腿使其绊倒的经典场面星战迷们都非常熟悉。这在游戏里仍然可以见到：帝国军攻破反抗军最后一个阵地时反抗军就能够驾驶X-wing前去秒杀AT-AT帝国步行机从而打一个漂亮的反击战。P

星球大战：前线
Star Wars: Battlefront
制作：DICE
发行：EA
类型：射击
发售日期：2015年11月17日







上图 空战也颇有星战范，驾驶X-wing相当爽快刺激
中图 帝国军需要借助帝国步行机来逐步攻占反抗军的阵地
下图 在试玩区参与试玩的玩家真不少

第二个《浣熊市行动》？不，是丧尸版CS！

生化危机：安布雷拉军团
Biohazard: Umbrella Corps
制作：CAPCOM Osaka
发行：CAPCOM
类型：生存恐怖射击
发售日期：2016年

虽然《生化危机》系列一直处于丧尸题材游戏的龙头地位，不过三上真司与CAPCOM早已经正式决裂。老《生化危机》精神续作《恶灵附身》凭借三上真司的名人效应取得了不错的成绩，而玩家们对“后三上真司时代”的《生化危机》反响一般。尤其是第五作时竹内润将威斯克弄死引发了诸多威哥粉们的极大不满，《生化危机6》的多主角才算稍稍挽回了系列粉们对游戏系列的信心。

饶是如此，CAPCOM仍然还在寻找老牌经典系列的新出路，《生化危机：安布雷拉军团》正是这样一个品牌延伸的尝试，不过《浣熊市行动》失败的阴影才刚刚消散不久。

在丧尸群中黑吃黑

以往的《生化危机》系列格外注重故事与世界观，饶是《浣熊市行动》这种系列外的作品也仍然颇为注重故事，游戏以安布雷拉雇佣兵的视角重温《生化危机2》的故事，以独特的视角展现经典，虽然点子不错思路也很棒，杀死里昂的噱头也足够吸引人，但是糟糕的游戏体验却吓跑了大批粉丝。这一次的TGS2015仍然没有传闻已久的《生化危机7》的消息，但是CAPCOM却破天荒拿出来一款注重游戏体验而忽略剧情的作品：《生化危机：安布雷拉军团》。依照目前所得到的消息来看，游戏还是值得期待的。

《生化危机：安布雷拉军团》的故事背景特别简单，游戏时间设置在2015年，故事紧跟《生化危机6》：虽然安布雷拉倒台很多年，但仍有一些关键资料与信息残留下来。世界各地的组织都想要获得这些有价值的资料，纷纷派出雇佣兵回收安布雷拉遗留的有价值的资料，一出出螳螂捕蝉黄雀在后的戏码纷纷在安布雷拉分布在世界各地的分部遗址中上演。

丧尸版CS

该系列一直以来的“真主角”丧尸们此次彻底沦为了配角，玩家将扮演回收安布雷拉资料的雇佣兵，为了资料而在丧尸群中互相杀戮，游戏将主打紧张刺激的短时PVP。得益于游戏独特的武器装备，游戏战术将更加丰富多变。战术斧不仅允许近战劈砍敌人，更可以借助其钩抓力攀爬管道，而且近战劈砍只要玩家反应快，完全可以闪避后反击将敌人砍死，先出手并不意味着屠杀别人，更可能是被杀。

《生化危机：安布雷拉军团》中的丧尸干扰器也是利器，打开干扰器之后丧尸会将玩家误认为同类而不会发起攻击，而玩家则可以隐藏在丧尸群中，伺机对路过的雇佣兵痛下杀手。当然这不是无敌装置，丧尸干扰器特别显眼，一旦被对方打爆干扰器，那么尸潮会瞬间向你涌来。P





上左图 丧尸彻底沦为了配角
上右图 各色枪械和各种不同的角色让游戏体验更丰富
下左图 正在试玩的玩家们都在体验竞技的乐趣
下右图 白刃战先出手未必是好事，很可能会被对手反杀





大筒木辉夜是系列最终大Boss!

前不久刚刚结束的《火影忍者》，这个连载长达数十年的忍者幻想题材热血漫画将日本的忍者文化包装上幻想的外衣推向了全世界。《火影忍者》主题格斗游戏《火影忍者疾风传》系列主打格斗与原著的还原度，该系列凭借此赢得了广大“火影粉”们的认可，最新续作《火影忍者疾风传：究极忍者风暴4》在TGS2015上表现不俗，虽然仍然是格斗，但可选角色和剧情都在前作的基础上有了进一步的扩展与发展，招式和特效也更加的爽快、更加的刺激。

继续推动剧情

《火影忍者疾风传：究极忍者风暴4》的故事模式要接着前作继续讲述漫画中的故事，会从前作的结尾直接来到漫画作品的结局——将查克拉之祖大筒木辉夜击败。当然这一次的最终Boss并不那么轻易被玩家击败，在漫画中的大筒木辉夜拥有时空忍术黄泉比良坂，该忍术可以在任意时空中穿梭自如，游戏中的大筒木辉夜同样会施展恐怖的黄泉比良坂将玩家传送到其他时空，并会利用当前时空内的环境来攻击玩家，比如漫画中大筒木辉夜将佐助带入沙漠世界痛击佐助的经典场景将会在游戏中重现。

值得一提的是，这一次游戏的场景会随着战斗的进行而被破坏。在TGS2015现场试玩中我们就看到木叶村地图中随着两名玩家的对战逐渐白热化，周围的栏杆因战斗而逐渐被破坏掉。当然经典的服装系统和服装DLC不用猜必定跑不掉，玩家可以在游戏中通过达成特定条件来解锁额外服装，为喜爱的角色换上新衣。

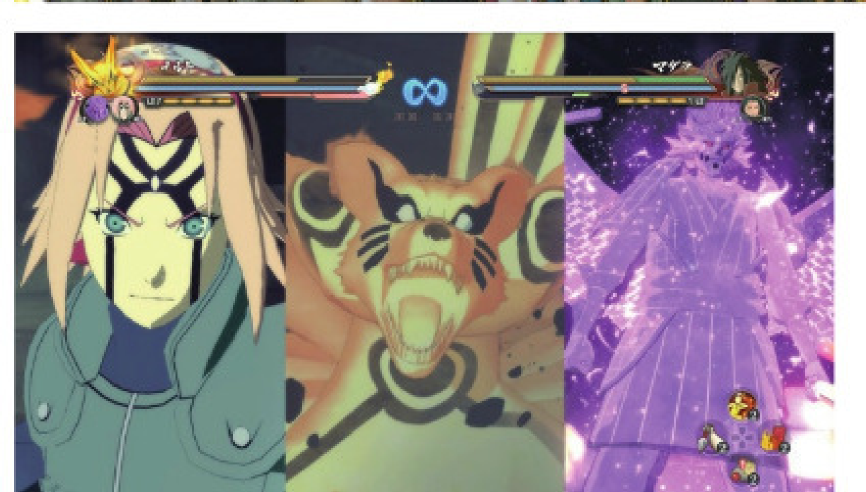
连技特效再度加强

随着该系列的不断出新，登场角色数量也一再被刷新，这一次的登场角色仍然为历代之最的150名左右。除了人数增加，游戏在模式上也有了新花样，团队竞技模式将包括2v2、2v1、3v1、3v3等多种模式，既可以像KOF系列那样三人车轮战，也可以像《街霸》那样一名角色三局两胜，更可以在3V3模式中随时切换角色来一场6人大混战。

值得一提的是，在3V3模式中援助角色除了可以呼叫出来进行战斗援助之外，更可以成为战斗主力，而这样每个角色之间的人数搭配就变得更加丰富起来，而且连招也更值得研究和琢磨，哪几名角色组队利用哪些招式能够将招式衔接上、用哪几种招式组合能够打的更华丽等等都是需要玩家不断研究的新课题。P

火影忍者疾风传：究极忍者风暴4
Naruto Shippuden: Ultimate Ninja Storm 4
制作：BNGI
发行：BNGI
类型：动作格斗
发售日期：2016年2月4日









左上图 可选角色又一次的增加了
左下图 技能释放仍然有演出动画推波助澜
右上图 格斗的目押与道具的使用时机仍然是连续技的关键
右下图 大筒木辉夜在沙世界痛击佐助，还原了漫画经典场景

人类被高科技绑架下的黑暗未来

杀出重围：人类分裂
Deus Ex: Mankind Divided
制作：Eidos Montreal、Nixxes Software（PC版）
发行：Square Enix
类型：FPS
发售日期：2016年第一季度

FPS《杀出重围》系列是由科幻、宗教、人类进化等多元素杂糅的一款以剧情导向为主的游戏。在遥远的未来机械改造人技术成熟后，大量人类通过被改造而获得新能力，纯粹的人类与改造人之间的矛盾也逐渐加深，腐败无能的政府以及各种由改造人滥用改造超能力，让整个世界混乱不堪，更是有许多拥有超能力的改造人成为恐怖分子扰乱秩序——游戏为我们描绘了一个人类被高科技绑架下的黑暗的未来。

在TGS2015上，系列最新作《杀出重围：人类分裂》公布了更多细节，我们将继续跟随亚当·杰森一起维护未来世界的秩序与和平。

战斗风格仍由玩家决定

《杀出重围：人类分裂》的故事在前作的两年之后，在2029年纯人类与改造人之间的矛盾加剧，这一次主角亚当·杰森被分配至由国际刑警组织重新组建的反恐队伍，该小队致力于彻底解决恐怖主义问题。然而在另一方面，社会上的舆论仍然仇视改造人，玩家不仅需要面对恐怖分子，更需要面对那些被煽动的愤怒民众。

《杀出重围：人类分裂》仍然遵循自由战斗的主题，玩家可以在游戏中随时调整自己的战斗风格，直接正面冲突来武力压制还是潜行暗杀都可以在任何时刻切换，值得一提的是，该系列经典的全程潜行通关方式依然存在。

新武器，新能力

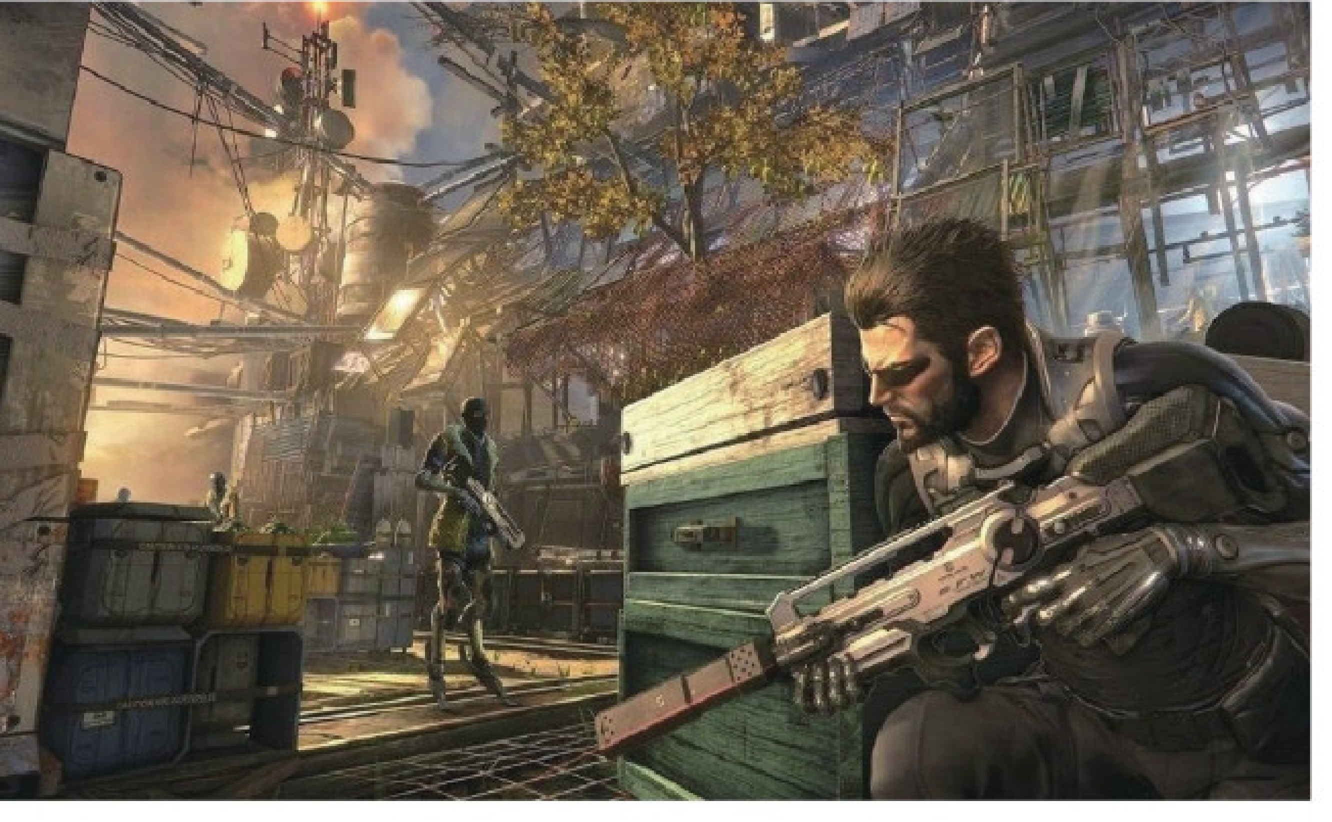
《杀出重围：人类分裂》会有更加高科技的武器装备和机械改造人的新能力，而且这一次枪械也允许玩家随时切换配件来满足不同需要，比如切换瞄准镜配件来得到不同的瞄准方式，镭射瞄准镜更能够在烟雾弹等视线受阻的环境中发挥作用，为枪支配上消音器则是潜行暗杀玩法的基础。在子弹方面玩家可以在杀伤性子弹与EPM子弹之间随时切换，前者对付普通人类敌人相当有效，而后者对付那些穿着机械装甲或是改造人的敌人则事半功倍，另外在场景中的一些摄像头、守卫机器人等威胁也可以使用EMP子弹来轻松解决。

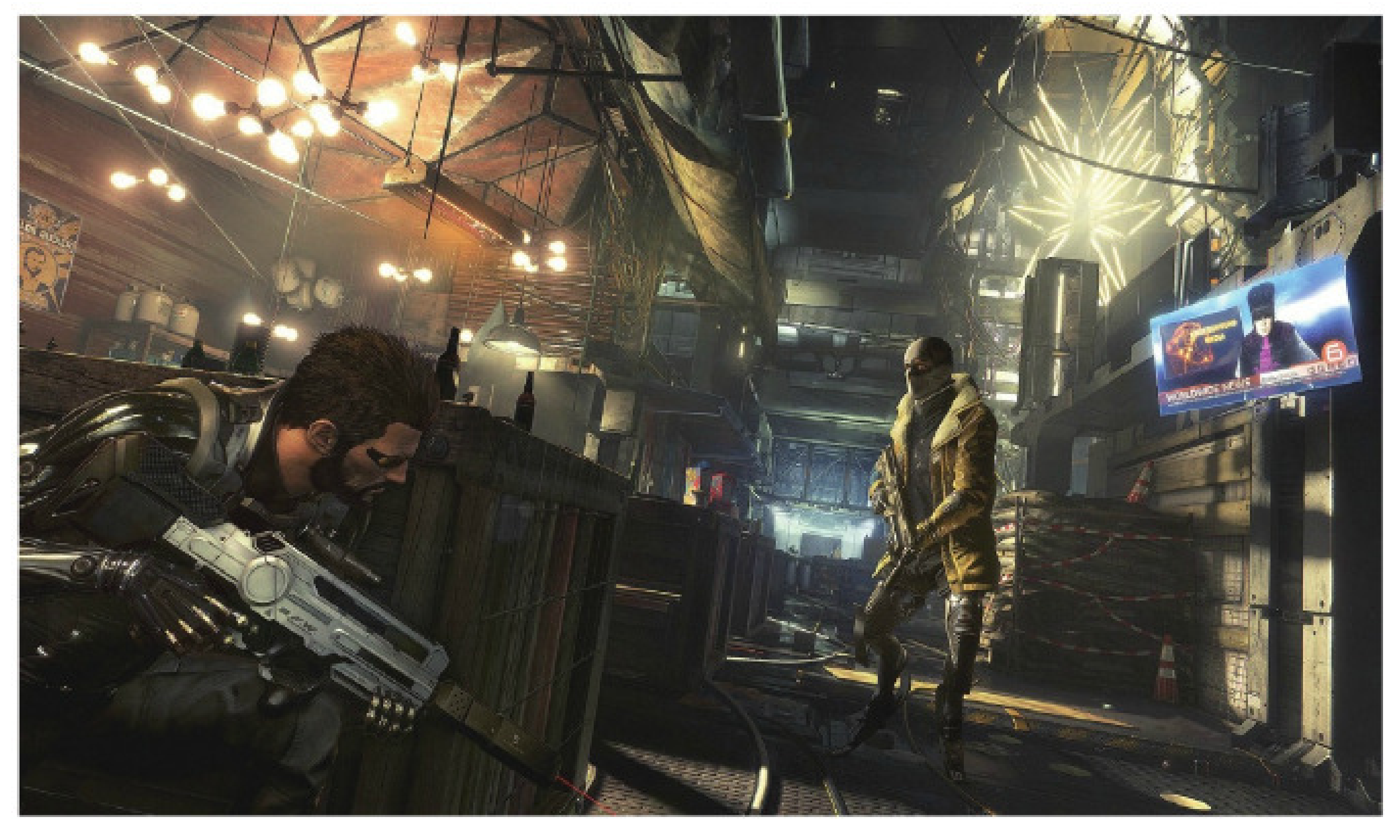
在演示中我们看到许多新内容。我们看到游戏赋予玩家隐身的新能力非常给力，切换隐身模式后亚当杰森即便处于敌人的视线范围内仍不会被发觉——只要玩家不主动发起攻击，那么亚当杰森就会一直处于潜行状态，当然隐身状态也会有时间限制，随着相关技能的不断升级，隐身的时长、移动速度等会变得更强。

在随后的演示中我们看到《杀出重围：人类分裂》为我们带来了更多新能力，玩家不仅可以使用新能力同一时间瘫痪最多四名敌人，更可以像《羞辱》那样瞬间抵达某处，而这个能力对敌人释放则可以在瞬间将敌人击倒。另外在前作相当好用的穿墙透视能力仍在，玩家可以使用这个能力来隔墙了解情况。黑客技能仍以小游戏的方式保留，玩家可以利用黑客技能获取资料开启电子锁等，周围环境依然可以互动，或是将风扇打碎开启通风道通路走捷径，或是将敌人的头狠狠地撞向窗子来瞬间瘫痪敌人，这些与前作如出一辙。总之，游戏会将可使用的方法方式和工具能力统统交给玩家，如何合理运用是玩家在游戏中必须研究的问题。

最后值得一提的是，游戏的主机版由Eidos完成，而PC版的移植工作则外包出去，交由Nixxes来完成。

左图 和前作一样，躲在掩体后会自动切换为第三人称越肩视角
右图 近身格杀依然是潜行中的基本招数





又能和迪斯尼的小伙伴们愉快玩耍了

两个不相干系列甚至领域也不同的系列交融在一起的游戏作品并不常见，但其中SE与迪斯尼合作的《王国之心》系列却是这样一个非常成功的游戏系列，FF系列与迪斯尼旗下系列动画作品相交互，共同构建出一个童话世界。这里有经典的迪斯尼故事和角色，这里有有趣的大冒险，这里更有绚丽的战斗，这就是《王国之心》系列能够博得玩家喜爱的原因所在。

反派仍然是赛阿诺特大师

《王国之心III》的故事紧接着《王国之心3D：梦降深处》故事的结尾，主角仍然是索拉，回归后的索拉与唐老鸭、高飞、米奇国王、利库等人为了挫败赛阿诺特大师调和光明与黑暗的计划而开始寻找七个光明守护者以及回心匙刃。

虽然“空哥”索拉还是万年不变的主角，但玩家在游戏中依然能够看到该系列中一些熟悉的角色。本作制作人依然由该系列的老牌制作人野村哲也担当，这一次游戏在主题上会更与“心”贴合，而且游戏会有夺心的概念，通过使用拥有夺取心能力的匙刃可以将心夺走，被夺心后则成为无心状态，而回心匙刃则是破除无心的关键匙刃。游戏经典的世界星概念依然保留，玩家通过飞船抵达一个个星球展开冒险，不同星球上会遇到不同主题的迪斯尼经典系列动画中的角色与故事。

战斗更顺滑，技能更华丽

《王国之心III》仍然会以该系列标志性设定匙刃做武器，不同的匙刃会有不同的能力，玩家与索拉一起将会在寻找回心匙刃的旅途中获得更多的新能力来为战斗助力。而匙刃上自由搭配技能的设定仍然会在本作中出现，玩家可以选择不同的技能来适应不同的战斗，既有可以附着各种元素如火元素的技能来让普攻附加额外的元素伤害和元素效应如水元素的冰冻等，又有各种附带额外必杀动画的超级必杀技。

游戏的战斗不仅更顺滑，游戏的电影化功力也大有进步，不仅只依靠过场动画来增加电影化水平，在战斗中通过各种摄像机角度的变换也让游戏在视觉上给玩家更多冲击。比如在一个巨大恶魔Boss战中我们就能深刻的体会到这一点：索拉借助岩壁冲向恶魔，在索拉踏上垂直岩壁的瞬间镜头也跟随索拉改变，整个场景九十度立起来以第三人称追尾视角展现索拉在九十度岩壁上飞奔动作，非常带劲。而且索拉在向上跑的时候恶魔还不时扔下巨石，玩家需要及时躲避，通过多段跳跃索拉与Boss拉近距离，随后释放了一个超必杀，索拉驾驶着霓虹灯火车狠狠地冲撞Boss。

另外多角色合体技仍然存在，玩家可以用不同的伙伴组合来获得不同的合体技效果，在演示中我们就看到索拉与高飞、唐老鸭释放合体技的场面，释放后依然播片增加演出感，播片完毕，索拉和唐老鸭躲在高飞坚盾后面一起冲向敌人将敌人尽数撞飞。

通过这些演示，游戏的特性得到进一步展现。多年之后推出的本作受到了许多系列忠粉的关注。P

王国之心III
Kingdom Hearts III
制作：Square Enix 1st Production Department
发行：Square Enix
类型：动作角色扮演
发售日期：待定

上图 队友仍然是战斗的好帮手
中图 战斗更流畅，风景也会更好看
下图 合体技当然也少不了动画演出







评论

魔法门之英雄无敌7
侵略行为
疯狂的麦克斯
传说中的“地球OL”

PLAYED

早已陨落的大天使

文 | 陆夫人



是的，十几年来，评测文章一直是各类杂志夹带私货的角落，自然我很想在这里向读者展现《英雄无敌7》努力的一面、卓越的一面、为摆脱前作阴影而用心的一面，但我全都这么写的话，那就是在欺骗自己欺骗诸位读者老爷；但要是在这篇评测里面把实情和盘托出，这样做就会让大家的关注点偏离，让这款游戏的亮点被埋没，本身首周销量四舍五入才到十万的《英雄无敌7》就等着国服续命，再少几个玩家购买的话，以后资料片和续作又会遥遥无期，作为粉丝，我又十分不想……

魔法门之英雄无敌7
Might & Magic Heroes VII
开发 Limbic Entertainment
发行 Ubisoft
类型 策略
发售 2015.09.29
平台 PC
售价 $59.99

从未有过的纠结，但纠结过后却又是从未有过的淡然

从暴死的《英雄无敌6》发售到现在，恰好过去了四年整（都是十月份），不过留给七代的制作时间则只有一年多，空闲的两年多则是逝去的原制作组黑洞余部和育碧之间的官司纠纷期，以及新制作组LIMBIC对《魔法门十：传承》的赶工期。即使是这样，可能算起来也比很多年货大作的制作时间要长，很可惜的是这代“英雄无敌”的制作成本和廉价的《魔法门十》不相上下，且核心制作人员也只有25个人，因为人手不足，美工和其余所必需的下手甚至还要借用育碧成都的工作人员，而育碧成都在给本次《刺客信条：枭雄》打下手之前，是一个给育碧做网游、页游、手游的分部门。而以上这一切就是育碧给予《英雄无敌》系列或者是说给予《魔法门》系列的全部，而这一切，这一切投入都不到育碧年度赛车大作“暴死车神”的五分之一，不到育碧“刺客”主系列任何一部的十分之一。

这就是育碧对待《魔法门》的态度。

七代制作组LIMBIC是当年给黑洞打下手的小户，他们曾负责《英雄无敌6》的两部DLC《死亡之舞》和《荒夷海盗》的制作，在黑洞制作组解散后他们得到了扶正，成为了续作的主力。虽然其本质是实在没人可用的替代品。但这并不是什么坏事，其实LIMBIC他们比起“战锤”粉黑洞来说更适合《英雄无敌》，因为这个制作组里面大部分成员都是《魔法门》系列的忠实粉丝，可以说是从小玩《魔法门》玩到大的。老玩家操刀《英雄无敌》，自然对于这个系列在当今TBS（回合制策略）类游戏里的定位更加清楚，既然这个圈子已经小得不能再小了，且往上要挣钱往下又不能被老玩家骂太狠，那只有停止过分创新，守住老摊子才行。所以，在七代中他们采取了维稳策略，将游戏系统中玩家们争议过多的地方或加强或去掉。上一代愚蠢的魔法技能树和城镇兵马统一购买系统以及主英雄特有血泪值一并移除，这个取消真的很棒，因为《英雄无敌》历代就不是个单英雄打天下的游戏，多线发展才看得出韬略，六代RPG元素融入过多就会让《英雄无敌》的策略元素丧失。兵种三等级制度虽

然予以保留，但在属性上将精英等级和冠军等级全面加强，这样就不至于等到你能出大天使了，少得可怜的数量经常被隔壁成山成海的兽人步兵一刀秒杀掉。

在此之上，制作组将历代中受到好评的各种设定召回，以稳定住老玩家的购买量。比如四代和五代的篷车系统，五代的专属技能系统，还有四代的兵种二选一系统等悉数回归。这里最值得一说的就是兵种二选一系统，这一系统在四代和五代均以不同的形式出现，四代是鱼与熊掌，五代是一个兵种的两段不同进化，虽然官方想以此方式来让游戏的战斗和战略部分多样化起来，但因为部分兵种的选择分支其中一系过于鸡肋，基本上还是一条路线到底，导致大家微词颇多。在七代中我们真正需要选择的只是冠军兵种，核心和精英的选择只是侧重于其中哪个兵种而不会抛弃另外一种，这样，每个种族针对不同的冠军兵种选择最少会出现两种不同战术，如亡灵族的两个冠军生物掠魂骑士（Grim Reaper）更适合进行团战和决战，高主动突入敌方阵营；而鬼龙（Spectral Dragon）的吸魔技能可以让魔法英雄续航，加快中期MF地图的速度，让军队更早形成规模。很高兴，大家终于可以打出不同的花样了。

讲了这么多，这一代真的没有创新？

不会的，老玩家操刀就是比较聪明，这一代的创新非常多，但都是在一些不会刺激老玩家情绪的地方，官方不动系统不动种族，只在你们不注意的地方做手脚，这样还会让很多人出现“眼前一亮”的感觉。首先，第一个亮点是这一代的新环境建筑系统，七代出现了很多可以破坏和修复的地形，诸位读者可以想象《红色警报2》里面北极圈地图经常被轰掉和修复的大桥，因为基本原理是一样的，只是除了大桥《英雄无敌7》里多了山崩、雪崩、矿山破坏和修理（这一项原先是在魔法里面的，现在拿出来了）等等比较花哨的东西。

说到创新，这一代有一个不在游戏系统内很隐性的创新是很多玩家没发现的，《英雄无敌》系列从一代到七代多次创新，游戏系统也有四次较大的变化（三代、四代、五代和六代），这样的游戏历史表面上看很辉煌，可实际上这么做让此系列经二十年积累出来的老玩家异常难伺候，每个玩家都对自己喜欢的一代的系统狂热不已，随便选用哪一代都会被其他的老玩家抵制，四年前的六代就是这个下场。所以，聪明的LIMBIC给《英雄无敌》系列的制作开了一个创新，他们在游戏开始定型前展开了多次玩家投票，种族选取、兵种选定甚至某些技能都是看哪部分的玩家能“喊”，就听哪部分的，如果出现不相伯仲的，就一起上。比如这次的技能系统采用的是五代技能轮基础，技能进阶方式也是五代的，但游戏中加入了三代升级随机获得技能和六代升级获得技能点两种模式，你可以在每局游戏开始前选择一种进行游戏；再有就

上图 本作的标题语是“狮鹫永不事凡庸”，结果在国内却被畅游代理了

左下图 这一代官方故弄玄虚想以省钱的方式将动画做成静态蜡像风格，结果玩砸了

右下图 这凑合的过场和读取方式在《魔法门十》就已经用上了





是魔法行会的回归，但是官方考虑到如果人品不好一个圣堂老出黑暗魔法，肯定还会被说不如六代的加点，好歹自己想要什么魔法就来什么魔法，所以官方给魔法行会加入了一个新的专注设定，保证魔法行会每级肯定能出一个符合玩家嗜好的元素魔法。诸如此类的两不得罪设定还有很多，它们同时堵住了不同派别的玩家的嘴，且万一游戏正式版出现后玩家诟病这部分，官方也可以说“哦天，我们十分抱歉，但这是你们选出来的啊！”

是的，他们现在已经在这么做的。

和稀泥可能会得罪所有新老玩家

然而现实残酷的证明了制作组再怎么聪明地和稀泥，他们仍然得罪了所有新老玩家。虽然令人高兴地，这次续作取消了正版玩家万年连不上一次的王朝系统，让他们不用再体会花钱玩正版却跟玩阉割版一样的痛苦，可购买游戏的玩家还没高兴太久就发现，《英雄无敌7》自带一个十分恼人的新问题：这一代的战役部分有极其严重的程序问题，当你不按照战役规定的剧情进行游戏的时候，你的战役进度就会卡住。不才虽然不是高手，但是背图MF的基本功和欺负AI智商进行卡Bug战斗等玩法也算是拿得出手，所以让该死的角色没死，让必须输掉的战斗打赢了，任务说打不下来的城池硬是以内伤为代价攻破了等等事情自然会频频出现。或许一般玩家觉得这么做不是厉害的象征么？这不就是官方鼓励的事情么？但几十个小时的游戏流程下来我却发现，每次这么做等待着我的就是废档。例如人类战役第二关，剧情上男主角的叔父让他先占领附近三个矿点然后再占领两个要塞，如果你提前打下两个要塞而后占三个矿点任务就会卡住，对话完成后新地区也不会打开，档就废掉了；又如亡灵第二关剧情要求占资源矿点是主线任务，找到圣器建造神迹是次要任务，次要任务如果完成的太晚就会把主要任务卡住，无法继续下个节点，档就又废掉了。为此官方迫不得已告诉玩家如何开启控制台，希望玩家使用控制台作弊（一键通关）来度过Bug，先凑合玩着。而这一切，不是官方无能，实在是Bug太多了官方现在根本忙不过来，因为数据上的Bug还有其他一些无关痛痒的Bug也是存在的，而且跟前作比起来只多不少，现在官方的统计贴已经有近千条之多，所以他们只得攒到一起统一出一个补丁解决之，可在本文截稿前，官方的补丁跳票了，对此只能笑道：还是缺钱啊。

现在，在网上这七代骂声一片，国内被Bug折磨和被数据Bug欺凌不堪的玩家们悲痛欲绝，声讨育碧的不“人道”以及育碧对于《英雄无敌》这个经典游戏系列的玷污，顺道缅怀三代这一经典的陨落，怀念自己儿时的美好游戏童年等等。如果是很久以前的我，或许会进入这些群体中，一起群情激昂，让整个场面不受控制，让自己的情绪膨胀到“恨不得直接砸进育碧老家才算罢休”；如果是几年前的自己，或许会跳出来制止这些极端而又不正确的英雄无敌“老”玩家，并且以“全国《英雄无敌三》玩家近千万，但当年《英雄无敌三》正版才卖了几万套”这一事实（而且这也真的是事实）大唱反调，站在真理的一方挑战错误的民意引来个群起而攻之方快。但现在是2015年的自己，看到网上如阴暗乌云般的隔空对骂，我只会戴起耳机，听着由Rob King和Paul Anthony Romero这两位对英雄无敌系列不离不弃的御用音乐制作人的配乐，继续玩自己已经玩了十七年的游戏续作，并祝贺《英雄无敌》20周年生日快乐，真正从最初就喜欢《英雄无敌》的人大多已过而立之年，不在游戏行业的我们去买上一款正版庆祝自己童年又活过了一岁，或许是我们现在唯一能做的理性且符合年龄的行为吧。

Happy birthday Heroes of Might&Magic, Happy birthday Might&Magic:Heroes。



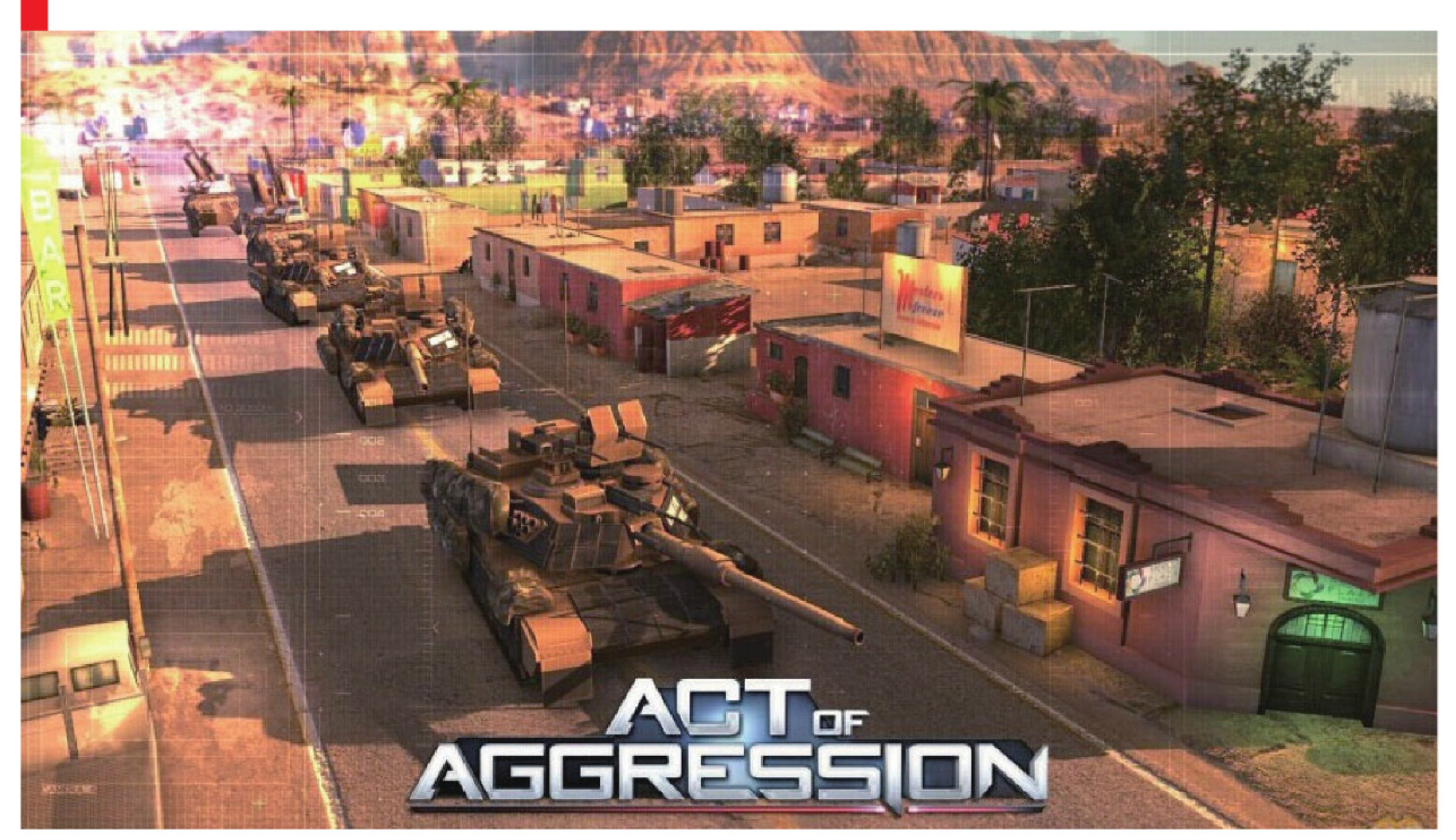


上图 虽然画质并不比前一作好，但这一代的画面却有在认真做，一些高低差感做得也很棒

下图 《英雄无敌7》豪华版中包含26厘米的伊凡典藏手办和金属浮雕打火机

没做完的“黄金时代”

文 | 科曼奇复兴计划



众所周知，即时战略游戏这几年随着PC平台玩家的骤减和MOBA游戏的异军突起而迅速走向衰落。老牌的制作室纷纷倒闭、解散、收购或者处于梦游状态。就连暴雪这样的“必属精品”的公司，其旗下的《星际争霸2》也只能依靠职业联赛苦苦支撑。在这样一个行业普遍不景气的大环境下，Eugen System（国内玩家戏称为“法爹”）可谓是异军突起。凭借《兵者诡道》和《战争游戏》两个系列迅速在这个衰落得不行了的游戏类别中站稳了脚跟，并收获了玩家和业界的一致赞誉。尤其是《战争游戏》系列基本已经将RTS游戏的拟真性和壮观性推向了历史巅峰，可谓前无古人。所以当法爹意识到自己在真实性方向的RTS游戏中已经“独孤求败”之后，他们的新作品《侵略行为》开始向《战争游戏》完全相反游戏理念开始了新的探索。

侵略行为
Act Of Aggression
开发 Eugen Systems
发行 Focus Home Interactive
类型 即时战略
发售 2015.9.2
平台 PC
售价 $44.99

看上去像一个简单的重制作品

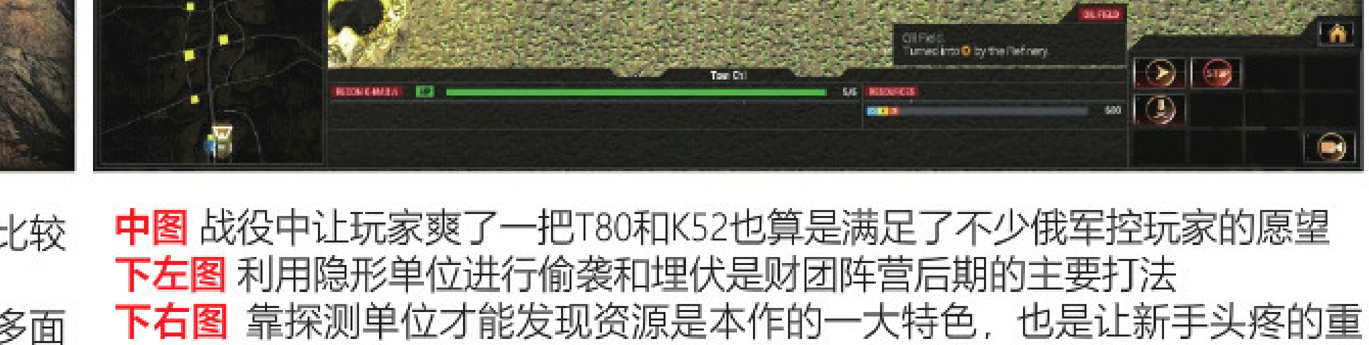
从这款游戏的名称来看，法爹的老粉丝都会以为《侵略行为》是其曾经为雅达利制作的《战争行为》的重制作品。2005年，这款跨时代的RTS游戏通过其出色的物理破坏、快节奏的对战风格、真实度极高的细节设定以及精彩的单人剧情让不少玩家和业界人士大为惊叹，第一次出色的展示了法爹深厚的开发功力。只可惜当时RTS已经开始衰落且其发行公司雅达利也已日薄西山，所以这款游戏在当时并没有引起大部分玩家的重视。时隔十年，法爹再次采用了当年《战争行为》中经典的剧情和阵营设定。虚构了一个由多国精英部队组成的联合国秘密特种部队“奇美拉”，一个控制全球资源的影子组织“财团”以及RTS游戏中万年“脸熟党”美国陆军。“奇美拉”拥有灵活的科技树和较强的单兵素质，由此带来的代价是高昂的单位成本；“财团”的一本科技是有雇佣兵组成的性价比极高的杂牌军，二本科技则通过磁轨炮、纳米光学迷彩等昂贵的“黑科技”单位对敌人进行游走和骚扰。而美军多为现役装备，科技树循序渐进，适合大规模集团作战。三个阵营各有利弊，相互牵制。使得玩家能够获得不同的游戏体验。

但是《侵略行为》并不是一款简单的重制品，在细节处理方面，法爹并没有遵循《战争行为》的风格。毕竟在《战争行为》时期，法爹的目标是让游戏尽可能显得“真实”，因此法爹加入了复杂的建筑驻守系统，单位丰富的主动技能，真实性较强的巷战设定等等。但是在《侵略行为》中，法爹的目标是重现90年代RTS游戏的“黄金时代”。所以法爹将《战争









上左图 美军采用的都是现役单位，但是生存能力和远程打击能力极强，比较适合集团军推进的打法

上右图 奇美拉的部队单价高导致其部队规模不大，但是每一个单位都是多面手，能够对各种类型的敌人造成毁灭打击

中图 战役中让玩家爽了一把T80和K52也算是满足了不少俄军控玩家的愿望

下左图 利用隐形单位进行偷袭和埋伏是财团阵营后期的主要打法

下右图 靠探测单位才能发现资源是本作的一大特色，也是让新手头疼的重要因素





上图 本作的空军部分融合了《战争行为》和《战争游戏》玩家建造空指部召唤空军单位进入战场，然后在油料和弹药耗尽前玩家可以自由指挥战斗机横扫战场

下图 战术武器具有极强的杀伤力，但建造需要耗费大量资源。同时本作沿袭前作设定，玩家可以建造轨道防御装置防御敌方的战术武器

行为》中表现真实性的东西统统简化。例如游戏取消了前作屋顶驻守的设定，大部分单位的技能都为自动发射或者被动技能，简化单位暴击的判定等等。同时法爹将《战争游戏》中的单位AI智能开火系统加入了进来，使得所有单位能在拥有多种攻击方式的同时，自动选择最优的武器进行进攻。例如当直升机遭遇敌人装甲地面部队时，会优先使用反坦克导弹射击重装甲单位，然后使用火箭弹和机炮对其他单位进行扫射。这一个看似十分先进的设定使得玩家实际的操作量降低，游戏的节奏显著加快。同时在寻路系统上，法爹也摒弃了《战争游戏》系列中真实但拖沓的单位移动和攻击速度，单位的攻击和移动干净利索。比起双方部署部队然后漫天飞侦察机和电子战飞机的《战争游戏》，《侵略行为》的对战始终是在“上来战个痛”的节奏中度过的，所以很多玩家在玩过《侵略行为》后的第一反应并不像是在玩《战争行为》的重制作品，而更像是法爹制作的《命令与征服》。经典的采集+建造模式，快节奏的进攻，智能化系统带来的单纯的策略和操作体验，一切都会让你回忆起那些在网吧里疯狂甩着鼠标敲着键盘的岁月。

但这并不意味着它不够新颖

《侵略行为》最富有创新性的就是资源体系。游戏的资源分为3类：金钱、铝矿和稀土。金钱可以通过采集地图上的石油、占领银行和俘虏战俘获得，铝矿和稀土可以通过获得采集地图上的资源获得。三种阵营也都拥有一定的建筑和升级保证在后期获得这三种资源。但是《侵略行为》最具特色的是这三种资源在地图上为随机分布，每次载入同一幅地图资源出生的位置和种类会发生轻微的变化，但保证在玩家出生点附近有至少一片石油和一片铝矿帮助玩家成功升到二本科技。同时这些资源在玩家的视野里都是不可见的。玩家必须通过专用的资源探测单位在地图上游荡探测地图的资源储备情况从而进行战略部署。所以《侵略行为》应该是游戏史上第一款地图随机生成资源且资源初始为“不可见”状态的游戏。游戏开始时玩家会免费获得一个资源探测单位，这就使得玩家的战略部署、侦察与反侦察在游戏的第一秒就已经开始。同时不同阵营在不同的时间点对于三种资源的依赖程度也不同，这也使得玩家需要时刻注意在正确的Timing去开采正确类型的资源，而敌人则可以针对你所在阵营的特性对特定的矿藏资源进行占领和限制，从而限制对方的单位生产。这一套复杂的经济体系虽然对新手十分的不友好，但是在熟悉以后它能够大大增强游戏随机性和战术的多样性，提升游戏的战术体验。

游戏的另一个特色是源自《战争行为》的战俘系统。在双方作战中，被消灭的载具或者击伤的步兵会变成战俘。玩家可以控制步兵对其进行抓捕而获得金钱奖励。玩家也可以修建战俘营关押战俘获得持续的赎金收入。本作中，法爹对其进行了进一步的细化。三个阵营的战俘营都可以通过单个或者批量出售战俘的方式获得更加稀有的铝矿和稀土。尤其在战斗进行到后期地图上的资源全部采集干净，或者玩家短时间内需要某项科技却无法快速获得对应的稀有资源时，可以通过出售战俘短时间内迅速获得某种资源从而使得发展得以继续，同时这也意味着玩家必须尽快投入战斗以获取更多的战俘。

但是它似乎没做完

这几乎是这款游戏唯一的缺憾了。作为从Beta测试玩到现在的玩家，我见证了法爹对于游戏的一次次修改，但是当游戏正式发售时，我感觉游戏的完成度仍旧很低。单人战役关卡设置虽然精彩，但过场动画流于形式，更像是在敷衍。整个战役美国陆军戏份太低，战役页面上空白的部分暗示可能后续会有DLC之类的扩充。游戏系统方面，法爹仍然需要给玩家提供一个更加舒服的UI，一个功能齐全的Replay系统以及最重要的，更加平衡的数值设定。所以游戏虽然是发售了，但是总给人一种游戏还在Beta的错觉。不知道法爹这次是发售日期定的太急还是资金上出现了问题。不过我也看到法爹仍在以一周一个补丁的速度进行游戏的平衡和更新，虚心倾听论坛上玩家的各路吐槽。至少比起某些靠“抢鲜体验”项目骗情怀的公司来说，法爹仍旧在很努力的改进这款游戏。也希望法爹能够继续努力，让《侵略行为》真正为我们呈现一个RTS的黄金时代。P

废土游戏与《疯狂的麦克斯》

文|evil酱油



疯狂的麦克斯
Mad Max
开发 Avalanche Studios
发行 Warner Bros. Interactive Entertainment
类型 动作
发售 2015.9.1
平台 PC/PS4/XBOX1
售价 $42.69

人类在漫长的文明发展中，以当代人的眼光看来，高度统一的共体集团代表着睿智与先进经济驱动力。

如果人类有一天失去了国家，那又会怎么样呢？在影视文学中，废土风格的确立，使得这一空想变得不再是学者思潮的专属。将这冰冷的沙漠，真实的吹打在观众的脸上。人性与社会政治变得极为立体，不再曲高和寡。

大家可能会问了，扯了那么多没用的，到底什么是废土风格。你还别说，这个词汇百度百科还真没有。好吧，其实这种风格的代表作品，还是要数今年大红大紫的《疯狂的麦克斯》。他的成功让很多新时期的观众们认识了乔治·米勒和他的这部经典电影系列，领略到了荒芜的末日世界、后现代朋克风的各种乖张造型以及充满力量与机械美感的改装车的魅力。

《北斗神拳》与《疯狂的麦克斯》

电影的第一部并不能算是太牛，到了第二部，素质突破天际，确立了废土风格的世界观，人类使用核弹武器把自己搞残，人口锐减，人民又回到了原始的生活需求，就是老子要吃饱饭。这时候国家也就不复存在了。当然还有就是，土真的很多。最重要的是，在这种恶劣的环境下。人类为了生存迸发的大多是罪恶的一面。道德甚至还不如一壶水值钱。自古面由心生，道德的崩塌，人们的穿着打扮也显得十分古怪。甚至是一种邪教气息，难得的是却与废土的风格相得益彰。让观众觉得，我擦，在这个该死的世界，这群人的装束实在太TM应景了。这也使得《疯狂的麦克斯》的文学造诣几乎达到了教科书级别的境界。总之，后来的废土作品，也很难在他的基础上多加惊喜，以至于大多都是按照麦克斯的规矩来。

第一个明显受到《疯狂的麦克斯》影响的作品是原哲夫与武论尊创作的漫画《北斗神拳》，而对我这个90后来说，印象最深的还是PS当年的一款游戏作品，开机一声吼，说出手时就出手。就是这样疯癫的开场动画，让我一下子在一群萌萌哒的RPG中记住了他。

回到《北斗神拳》的故事设定，无不遵循着麦克斯荒漠与水资源匮乏的废土模板。就连人设都有意的模仿。等一下，这么说来国产动漫的各种抄袭，难道就可以无视了吗。当然不，《北斗神拳》之所以被称为经典，而没人骂他是山寨的烂作。很明显的一点是，作者在废土的基础上，赋予了不同麦克斯的武术魅力。北斗神拳的出现可谓开辟干架题材新的航路。称其为格斗漫画的宗师也不为过。

之后被改编的游戏，虽然并不能与七龙珠量级相比，不过也算保持着几年一刷存在感的节奏。建议非粉丝人群不要轻易尝试，因为大多都很烂。烂到没朋友。

《重装机兵》与《疯狂的麦克斯》

不过一些原创游戏，还是非常值得推荐的。例如FC时代的一款RPG《重装机兵》，简直是那个年代的小神作了。文明崩溃，人类变异，战车全部靠自己DIY。在末日之中，打造自己的武器王国，是多么酷炫又是那么的合理。

之后一共推出了几步续作，销量一直平平。直到3DS最新作《重装机兵4》素质依旧很高，而销量一如既往的暴死，首周只有1.78万。

我们再看西方，《辐射》虽然入行远远比日式RPG要晚，但他混的要比前辈好太多了。相比日本的《重装机兵》，他对废土这一主题，进行了深挖。将美式RPG追求的人格自由很好的发挥在这个末日下的世界里。人与人之间究竟是合作还是敌对。国家消失，幸存下来的个体究竟如何选择在这个世界上生活，善恶与道德以更加黑暗的形态呈现。

早在中国春秋时期，齐国政治家管仲曾经对君王说过，仓廪实而知礼节，衣食足而知荣辱。翻译成大白话就是，儒家那一套道德观都扯淡。大家生活富裕才能追求品行好，吃不饱穿不暖医保又坑爹，谈啥文明建设，当然没人敢扶老奶奶过马路了。

废土电影与废土游戏

《辐射》的成功也是正是有趣的验证了这个道理。在残忍无味的世界中，你很难按照传统游戏的道德观来走完整个流程。人们总是想通过后启示录来了解人性，这也是这部作品经久不衰的原因之一。

当然随着电子游戏的发展，废土题材也不再局限于RPG，硬盘杀手开发商id Software开发的《狂怒》，以射击游戏的姿态向玩家展现了匠心级的废土世界。游戏同样借鉴了麦克斯式的沙漠生活。由此可见，游戏界里，可以追逐《疯狂麦克斯》的开发者绝不在少数。

你若不信，看看这张照片。这是小岛秀夫与《麦克斯》导演乔治·米勒的合影。小岛坦言《疯狂的麦克斯2》是他目前为止最爱的五部电影之一。“我的游戏中‘遗传’了很多George Miller的元素，可以说如果没有他，也没有现在的我。”正巧，这位导演也非常喜欢小岛的《合金装备》。那么是时候让正宫上台，把荧幕中的麦克斯搬到游戏中来了？

我个人其实并不太推崇电影改编游戏，无论是开发周期，还是可玩性上，电影的卖点经常与游戏性相背离。但可以预见的是，今年上映的《疯狂的麦克斯4》某些设定很可能被后来的废土游戏所渗透。例如《麦克斯4》中那些疯狂的教徒战士，面部装束就很像《狂怒》中的强盗了。

我们可以大胆想象，随着废土游戏类型的不断丰富，电影扮演先驱者的戏份逐渐变轻，游戏与电影将迎来相互学习的新时代。

但无论如何，废土所带给我们的不仅仅是无限的荒凉与绝望，而是一次次对人类社会的重新解读。在这里，真正的英雄不是满怀幻想寻找绿洲，生存的意义又岂是玩玩英雄游戏就能淡忘的？P



上图 他们的服装造型让人印象深刻
下左图 北斗神拳人设很大程度借鉴了麦克斯
下右图 游戏版的人设首次走在了前面





传说中的“地球OL”

文 | 流浪暹罗



曾记得，每次网络盘点热门网游时，评论区里都会活跃着这样一个段子。

“魔兽、撸阿撸什么的都弱爆了，我玩的地球OL才是这个世界上最屌的游戏”。

“楼上说的对，我在地球OL里已经28级了，寻找有缘人组队完成结婚副本”。

“我一定是游戏开始时候忘了充值，如今卡在买房副本上了”。

这些轻松愉悦的段子总会让人嘴角上扬，但如今，这个看似漫不经心的玩笑竟然要变成现实了，一家名为酷派天空的公司竟然宣布要开发这款游戏，而且还要采用最新的虚幻4引擎制作最开放的沙盒游戏。

当我听到这个消息的时候第一反应就是看了下时间，好像还没到4月1日愚人节啊！在确定电脑没有中病毒，自己眼睛也没有出问题之后，我不由暗自纳罕这个公司究竟是哪里来的自信，竟然夸下此等海口，要知道如今越是高自由度的游戏越是难于开发，沙盒游戏的王者GTA5范围仅是一个洛杉矶，就动用了250名研发人员花费1.4亿美元耗时五年打造！而酷派天空连美工尚且没有找到的前提下，根本不具备研发出地球这个庞大的游戏场景，事实上把标题改成马鞍山石沟子河牯岭街OL或许我还能更好接受些。

众所周知，一款游戏从立项到开发，最基本的一件事就是确定该游戏的玩法是什么！而从制作人谈话的字里行间不难发现，他之所以自信满满吐槽《Day Z》太单调，《GTA》三观不正的根源，皆源自《地球OL》标榜的几乎可以囊括目前所有玩法的气魄，那么这款游戏的玩法是什么呢？

采用GTA风格？还是别想了

首先一种猜测是GTA风格，毕竟制作人之前就是搞GTA SA私服起家的，重操旧业轻车熟路或许更令人信服，但问题是……从网络新闻对其的访谈中，这位制作人是这样说的“（地球OL）题材还是积极向上，要展现和谐健康的那一面”——那么问题来了，GTA风格符合这个大前提吗？如果游戏可以自己开口的话，那么GTA的独白一定是这样的“我虽然飚车~打架~枪战~甚至随地大小便，但我是一款好游戏”，而制作人自己同样也放话说了“首先要在国内运营，就必须要符合国家政策。你在城市里面有车可以开，这没问题，但如果你开车超速了，那么不好意思会有罚单，如果你违反交通规则或者违反法律的话，那么一定会受到法律的制裁。”虽然我不知道《极品飞

车》《速度与激情》这些东西是如何通过审查的，但是很明显，GTA里的飚车元素算是掰掰了！

再来看“有人说我们模仿GTA，我们只是看到了其中的一些亮点，但绝对不是单纯地模仿。因为GTA里面随便怎样都是无所谓的，那些警察基本上都是随你虐，玩到最后就是正不压邪。但是在咱们这里不一样，首先枪支就很难获取。如果是做一个合法的公民的话，你有身份证，你要过安检都是有这些东西的，你要随随便便搞出枪来很难。搞到枪你想要搞到子弹也很难。那你拿到这点东西和警察去对抗，大家就知道后果是什么了。”——多么正确的三观，多么合理的解释！果然和资本主义没羞没躁的GTA不一样啊，但是……这到底还有什么玩头啊？

首先一个游戏最基本的一点就是要平衡，匪徒和警察之间的实力差距太明显了，如果这样的设定真的实现了的话，根本没有人愿意玩匪徒的角色，毕竟没有人愿意拿着石器时代的武器去跟武装到牙齿的警察愉快的玩耍，其结局就是一大帮选择警察为角色职业的玩家眼巴巴的坐着冷板凳无所事事，好容易遇上一个不小心闯红灯的玩家，那么这一帮子警察们立刻就会像过年似的欢天喜地跑出来用他们快生锈的武器把这个超速的倒霉鬼轰杀至渣。正所谓超级英雄太多了，坏蛋反派不够用了，这画面想想也是欲哭无泪啊。

因此毫不讳言的说，最有可能的GTA玩法实际是最不可能出现的！

来个混搭乱炖？问题实在太多

那么其他玩法呢，从预告片里首先映入眼帘的就是“一场突如其来的病毒浩劫……”这难道是生化危机的哏吗？紧接着一颗看上去比裤裆藏雷大不了不多少的东西炸了，好大一朵蘑菇云，然后天边飘来几个字“多年以后，辐射散去……”怎么又跳到辐射的哏上去了？这是闹哪样啊？等等，之前制作人访谈里不是义正言辞地宣布这款游戏要符合国家的政策法规，所以哪怕游戏里超速没有身份证暂住证什么的都将受到法律的惩罚，那这些什么病毒危机浩劫危机然后再被原子弹轰杀一遍就符合国家政策了？这确定不是在逗我吗？此外游戏宣称“一切如真实生活一样，玩家可以进行生产方式，包括钓鱼玩法、打猎玩法、养殖玩法，为了不断生产，为了给城市提供食物链，一切需要的生产和提供，所有如真实方式一样的生产”……颇有点《牧场物语》的味道。

说起来很多网游也有种植采集元素，但从来没有哪个游戏敢宣称将这些元素搞成食物链……所谓食物链者，就是说游戏里的粮食皆来自玩家自行生产，系统不额外提供（人民币玩家估计例外），形成一个链条循环，真正达到了不劳动者不得食的境界，参考历史上元朝给地方催粮的文书“甲戌，命江浙行省明年漕运粮二百八十万石赴京师”可知，一座城市的粮食消耗是非常巨大的，这也就意味着农民伯伯将成为游戏里人数最多的职业，例如在玩家超过1万人的城市里，哪怕粮食消耗仅有现实的十分之一，也必须有3000人左右从事生产，否则将出现饥荒！其结果就是大部分非人民币玩家，现实里白天需要搬砖，晚上玩游戏结果还是在虚拟世界里挖地，想想也是醉了。

此外游戏还提供房屋建造和装修功能，这里我不想唠叨，很明显是《模拟人生》的套路，但不知道为什么我莫名觉得装修材料和房屋购买十有八九是要花人民币呢？

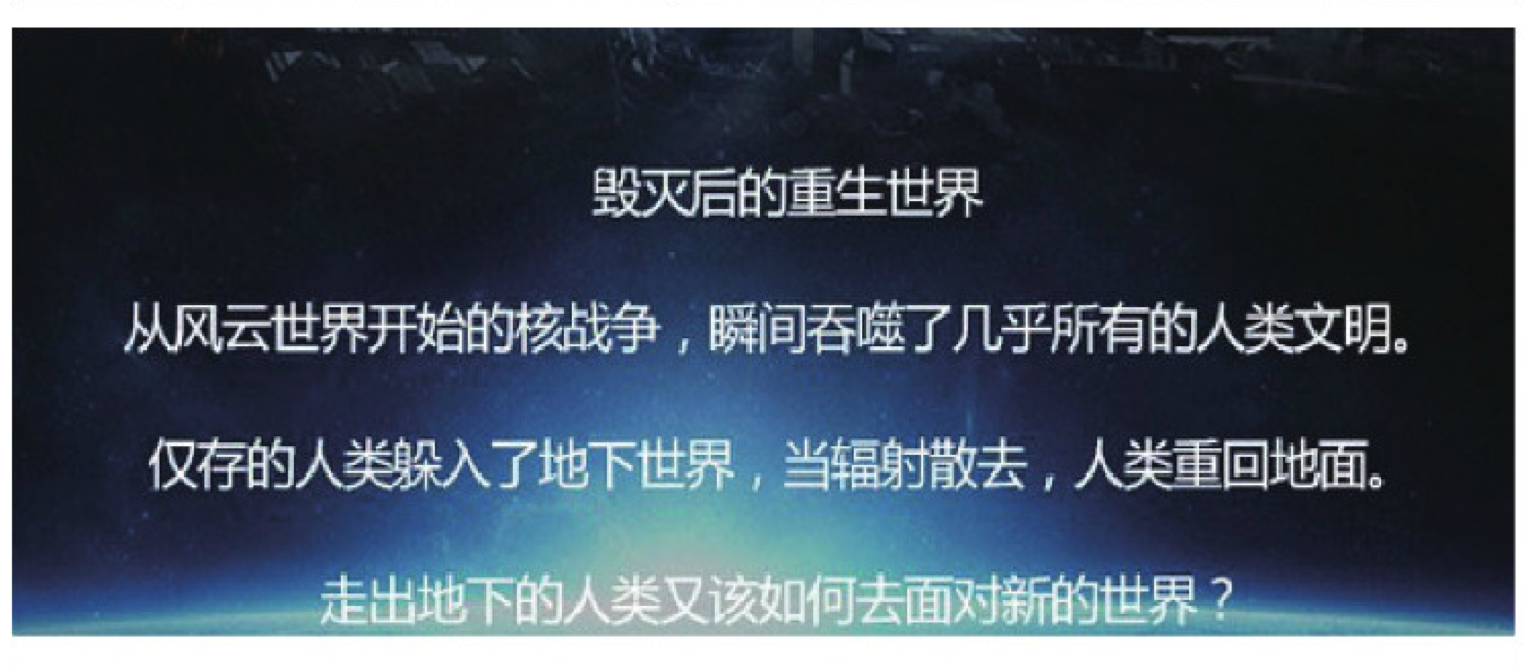
著名老司机韩寒就说过这样的话，现实就是一个婊子，一个戏子，一个你能想到的一切，你所有的比喻就往里扔吧，你总是对的。因为现实太强大了，最强者总是懒得和你反驳，甚至任你修饰。仅从这点来讲，看上去具备了很多游戏玩法和特色的《地球OL》还算符合这个庞大的标题，但问题是就目前来说，还没有哪款游戏能把不同玩法很好的融合在一起！

GTA5有个第一人称视角，大概能和FPS沾边。《辐射3》有一个Vats系统能让游戏静止，总算保留点当初回合制的影子。在集合玩法最多的《孢子》中，前期是大鱼吃小鱼，中期是模拟人生，后期演变成RTS模式已经算是逆天了。而《地球OL》从已知的情报看，集合了《GTA》《生化危机》《辐射》《牧场物语》《模拟人生》《极品飞车》《城市大亨》等系列游戏的玩法，看似天花乱坠，其实没有一个能成为该游戏的硬核！

所谓硬核，就是游戏的核心玩法，一如《刺客信条》，无论经历了二代的文艺复兴，或是三代的

上图 酷派天空的工作地点
下图 这背景设定还符合“国情”吗？





狂战士，还是四代的大航海，其中游戏硬核跑酷始终贯穿全局，成为了该系列的脊梁，也让育碧有胆气在其基础上尝试加入新的因素等等。再比如《骑马与砍杀》，它的硬核直接印在标题上，任其MOD层出不穷，游戏从当初土耳其夫妻手里与生俱来的玩法始终没有变过。因此《地球OL》面临的问题不仅是《生化危机》《辐射》代表的末日灾难风格能不能和小清新奢华格调的《模拟人生》《牧场物语》风格兼容，更是他标榜的类GTA风格能不能撑起整个游戏，毕竟GTA风格用两个字形容就是自由，而“和谐”的《地球OL》恰恰最不具备这个。或许，游戏制作人应该考虑下《第二人生》的玩法吧。

话题营销也是一种财富

一个游戏要想顺利诞生，除了硬核玩法之外，必要的营销是必不可少的！众所周知《地球OL》选择了众筹，因此如何最大限度的吸引大家眼球就是制作者面临的第一个考虑！但考虑到他们连美工都没有找到人的情况来看，估计他们有且只有一种选择方式——就是话题营销！之所以这样讲是因为这种方式颇有借鸡生蛋的架势，早些年胡戈拍的《一个馒头引发的血案》就是借了《无极》的东风，只要《无极》烂得越彻底，那么《一个馒头引发的血案》受到的关注就越多，其结果就是把胡戈一举捧成了当年的话题人物。游戏界也不乏这样的例子，美国游戏制作组Moneyhorse Games就利用“宇宙无敌大将军金三胖”这个哏来开发游戏《光荣领袖》，只要三胖在国际上继续卖萌，那么这款游戏就不愁得不到关注。

言归正传，酷派天空要想在Steam里不坐冷板凳，最好的办法就是选择一个大家耳熟能详的段子（参考网络评论里《地球OL》的哏），画下一张巨大的饼来吸引关注，比如“后期虚幻4官方满足不了我们的需求”“有了虚幻4，加上我们自己很牛逼的主程序，我才有把握开发这个游戏”“能用钱解决的问题都不是问题”“我们起步还缺200万资金”……这都无疑让酷派天空从一个被举报的GTA SA私服管理者升级成了目前炙手可热的话题王，而无论将来这款游戏是否能面世，或者是否是个雷作，都不影响这个制作组出现在大家的视野，这本身也是一种财富。

此外我最想说的其实还是他们的收费制度，不同于之前天花乱坠说了一通却依旧云里雾里的游戏玩法，《地球OL》的收费制度非常清晰明了，用心良苦，让任何人都可以一目了然！最值得吐槽的就是当你充值了100大洋之后，你将在游戏里获得跑车一台（不知道是不是一个月试用期），这就意味着GTA标准偷车玩法不可能出现在《地球OL》里面了，人民币玩家的装备被屌丝玩家碰瓷偷了去，那估计下次不会有人愿意充钱买车了。

国产游戏也需要异端

事实上这次《地球OL》能掀起那么大波澜，不仅仅来源于制作者浮夸的宣传，更多的还是玩家们对现下国产游戏的思索——为什么满世界都是那些仙X、剑X，真是受够了！能不能换点其他东西？拜托不要每年都打着情怀的旗子然后又拉出一个仙侠游戏出来卖萌？我们真的很想玩一些不一样的游戏！至少我，期待能看看《大富翁》里的孙小美有没有长高？阿土伯是否健在？期待能和《明星志愿》里的方若绮再次共舞一首星光圆舞曲，或许十年不见的她不再是当初的全能艺人，或许她也和周映彤一样转入幕后，或许她在林立翔、关古威、黎华中找到了归宿？DOMO小组拜托你们能不能放下手里那把轩辕剑，木桶镇上的阿猫阿狗还在摇着尾巴期待你们的召唤。

或许我永远也等不到抗日三部曲之《血战钓鱼岛》的发布，但我依旧感谢《血战上海滩》《血战缅甸》，是你们弥补了国产单机的空白！还有那《三国群英传》，我依稀还记得里面的招式“天地无用”“鬼哭神嚎”，可惜却再也没有可以驰骋的疆场。我们明明有那么多的故事，怎奈何岁月如梭，如今只能欲说还休，梦已阑珊。

最后我看了下《地球OL》的众筹情况，比当初Steam下架前一分没有要好一点，在截稿时总算还是有个5000多元……虽然有点怀疑是不是制作人把自己的工资投进去做遮羞布，但我依旧对这款游戏没有一点期待。国产游戏需要众筹的在Steam里一搜一大片，《地球OL》还远远没成为国产游戏唯一的救赎，而仅目前而言，另一款国产游戏《虎豹骑》至少比《地球OL》更有诚意一些！在我这种不喜欢“战团”的骑砍粉看来颇有些意思，毕竟“骑砍”走过了太多的岁月，其下一代作品依旧遥遥无期。所以如果《虎豹骑》能够吸取“骑砍”一半的精髓且能保持画面上的进步，那么他将成为在仙侠武侠环绕的国产游戏中的一抹亮色，倔强的告诉世人，国产游戏不仅仅是仙x剑x的世界，我们还有异端，我们还没有死！P



左图 游戏还有家居模式

有本事来虐我
Fate/Grand Order全解析

文 | isblue



一个大名鼎鼎系列

转眼之间，距离Fate/Stay Night推出已历十年之久。当年的三大同人奇迹之一多少蒙上了时间的尘埃。十年间无数的小说家与画师参与过对这个世界观的“脑洞大开”。英灵的设定为Fate世界留下了天然的接口，让Fate世界历久弥新，并没有随时间而被人遗忘。

就像庵野秀明总是在吃EVA的老本一样，TYPE-MOON也一直在吃Fate的老本。凭着用户持续不断的热情与人气，官方一直赖在Fate系列上不思进取，围绕这个世界观做衍生。而那些不争气的日本小说家也是趋之若鹜，舰着脸只求自己写的“同人”被官方转正。虚渊玄的Fate/Zero就是这样上的位。

随着Fate/Zero动画的播出，这个系列又焕发出第二春，原本游戏的其他几条线也纷纷动画化。趁着这股热潮，官方当然不能放过趁机赚一把的机会，于是TYPE-MOON想到了此前并未涉足过的手游领域，结合Fate系列历代作品设定推出官方手游。

2015年7月30日开始测试的手游Fate/Grand Order（下称Fate GO）就是在这个世界观之下的产物，这次的手游是站在巨人肩膀上的产物，它吸引人的最大魅力，不在于游戏的系统或是玩法，而在于游戏融合Fate系列的世界观，英灵的队伍在数位画师的手中不断扩大，再由脚本家修饰之后化出血肉。游戏内共设有七大个章节，现版本只露出冰山一角。可以说整个第一章的“百年邪龙战争”不过是一个英灵的巨型角色副本罢了，后面还有更多的英灵等着我们去开发。

在玩法系统上，Fate G0只能说勉强达到了日本当前手游的中等水平。看看隔壁，无论是《白猫计划》还是《乖离性百万亚瑟王》，日本新生代一线手游几乎都已步入3D时代，而Fate G0除了给我们一个可以略微晃动的背景之外，在画面与战斗系统上再没有上佳表现。

游戏采用卡牌战斗的方式，但人物并不是以卡牌的原画方式呈现，而是以等比例侧身像的模样示人。官方这样做的目的应该是参考了一些格斗类手

游，以侧身像的形式可以更好地设计战斗招式，在2D平面上为玩家呈现伶俐的攻势与绚烂的必杀。这样做的另外一个好处是可以节约成本，大量素材可以重复使用，同时设计人物动作也更为简单。此前也有同类手游做过这样的尝试如“街霸”改编的手游。Fate G0游戏中的三色出牌系统也让人怀疑是参考了格斗改编手游之后的产物。

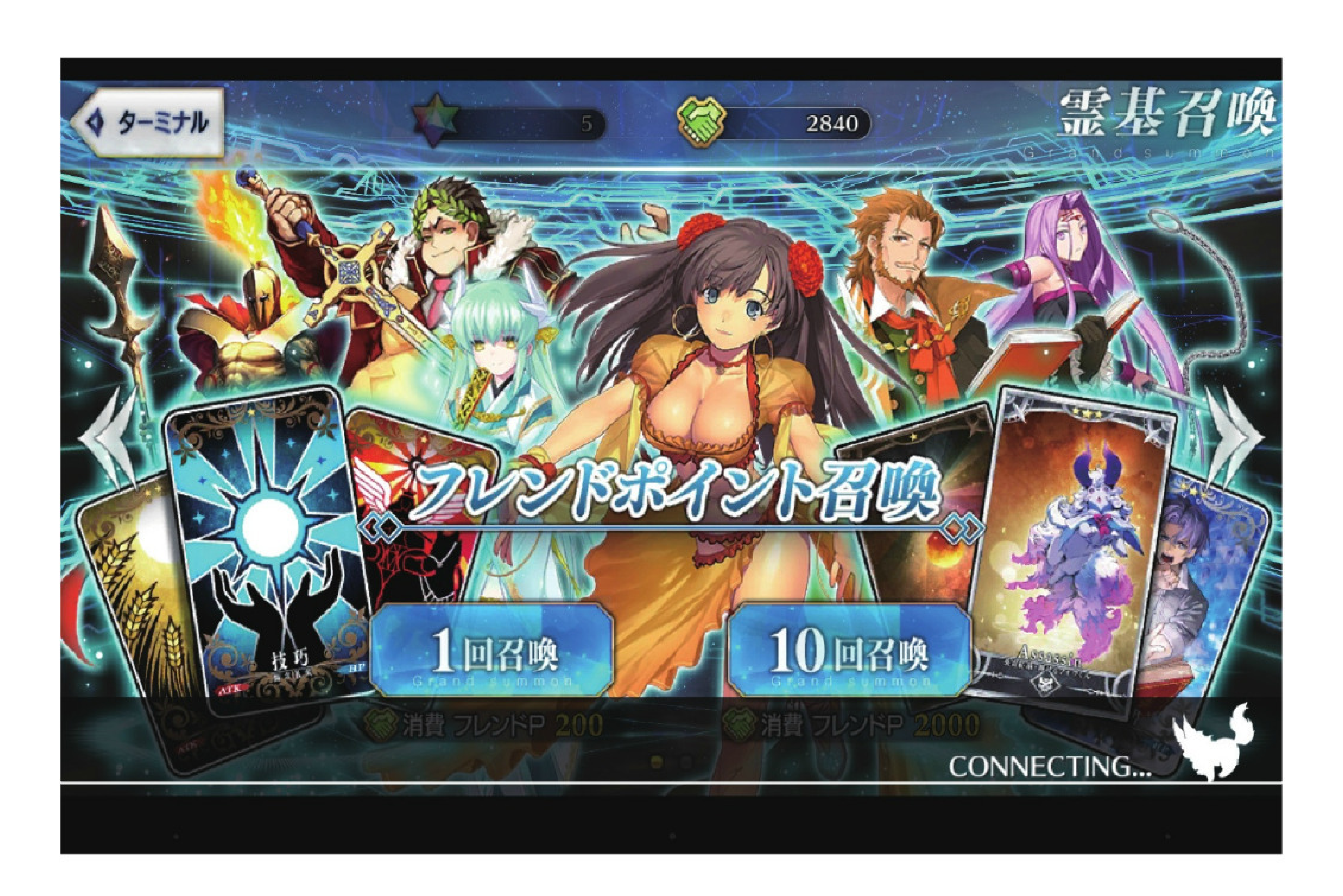
也许这样的设计能够让一些粉丝感受到亲切，但侧身像的设计有点以短击长，画师擅长的原画图片无处发挥，人物招式设计也只是半吊子。在攻防流畅度上，游戏着实让人心痛。近战攻击的人物还好，当人物出招连锁起来会看到一通爽快的连击，远程角色几乎就集体悲剧了，每发一招都要播放蓄力动画，发完一招就需要重新蓄力，那完全无法连贯起来的攻击方式简直让人抓狂。

游戏的出牌系统本来有一定的策略性，三种不同颜色的卡牌拥有三种不同的功能，绿色的Quick牌可以积累“星星”提升暴击伤害，蓝色的Art牌可以让角色更快地积累NP（能量）以便快速发动宝具，而红色的Buster则强调攻击，给敌人更大的即时伤害。三种同色卡牌同时打出时可以叠加产生特殊效果，而如果选择同一个角色的三张牌在一回合内打出，则可以触发该角色的Extra攻击额外攻击一次。三种卡牌之间并没有相生相克的关系，但角色职业之间有相克关系。

为配合这套出牌系统，游戏内不同角色携带的卡牌也是不同的。比如有的角色蓝卡多，就比较适合于采用宝具（必杀）攻击，有的角色红卡多就多利用其实行快攻战术（红卡不积累能量）。组合同色卡牌多的角色出战，就能够在战斗时更频繁地触发额外加成，使战局更有利于自己。此外不同的角色可以装备不同的“概念礼装”，结合这套卡牌系统来为角色配备不同的装备，可以使战斗更具策略性。

虽然游戏在公布这套系统时被不少玩家质疑，但实际游戏过程中这套系统并没有那么无聊，还是具有一定游戏性的。比隔壁某些游戏无脑刷刷刷是强多了。然而我们要说的不是战斗系统本身，而是游戏早期版本的各种Bug。比如玩家一旦点选出牌后就不能取消，导致一旦错选就无法回头，这种设定完全没必要。还有战斗节奏问题，战斗不能跳过不能自动也就算了，连个速度调节也没有实在有点说不过去。也许有人要说自动战斗破坏游戏性，可那也要看看你的游戏设计是不是有趣啊。《怪物弹珠》不跳战斗我能理解，但你看看Fate G0的设计，各种角色升级升星需要各种材料，玩家大部分时间就是刷刷刷，而为了某些材料需要打很简单的关卡，玩家卡牌处于压倒性的优势，亲自控制战斗很浪费时间。游戏既然设定了刷刷刷的思路，却不给玩家刷刷刷的便利。这样的嘴脸还有人要以“破坏游戏性”给日本游戏洗地，那我们也没什么可说的了。

以上说到的这些游戏问题，直到游戏于9月底推出新版本之后才陆续修复改进。只能说几个月前开始玩游戏的同学们都算是做了义务测试员。游戏从7月30日开始运营，开服运营之后连续宕机维护。运营方明显准备仓促，测试不足，后来在服务器维护上算是稳定多了，但一直没有推出像样的活动，主











线剧情也只是做了一个开头。种种迹象都表现出游戏只是一个半成品。而服务器不稳的锅，不知道是不是又要让众多的“海外用户”背了呢？

Fate G0的游戏玩法系统，在手游中只能算是平庸。游戏的最大卖点大概就是丰富的剧情内容了。玩家进入游戏的新手引导就能进行1小时以上的剧情演绎，打完整个序章剧情才刚刚展开。大量战斗穿插在故事之中，再辅以丰富的选项，让玩家有一种在玩单机ADV的感觉。只可惜游戏中的不同选项似乎并不会对剧情产生什么影响，只有简单的对话不同。这点大约是跟隔壁GBF（Granblue Fantasy苍蓝幻想)学的，只能算是伪ADV形式。

即使是伪ADV，本作的剧情容量在同类游戏之中也算是出类拔萃的了。有时候甚至让人觉得这是在玩一款GALGAME。除了主线剧情之外，游戏还为众多英灵准备了自己的分支情节（大约是借鉴了《锁链战记》的系统），这让游戏在塑造人物方面有了巨大的扩张空间。人物本身还设有好感度、升级、升星、宝具进化、概念礼装等一系列强化手段，可以说每一个英灵都是一个无底巨坑，足够玩家消磨大把时间。而日式游戏最销魂的一点在于，人家的商店里只卖抽卡用的晶石，英雄升级所需材料物品，都得玩家自己去收集。类似某些国产游戏中的“一键升级”之类的按钮是完全不存在的。当玩家奋斗一天就是打不出一个本职业的升级材料时，那酸爽的心情只有每一个新人Master自己能体会了。

出色的人设最吸引人

点开现在的英灵图鉴，已有59位英灵登场。这其中既有五星英灵大家熟悉的亚瑟王、金闪闪，也有一星二星不那么出名的大叔正太登场。这些英灵的故事，正是本作的核心。来自不同时代、不同系列、不同作者的英灵在此欢聚一堂，来一场Fate背景下的大乱斗。在这场乱斗之中，英灵才是主体，而游戏不过是我们为了玩人设的附属产物罢了。以游戏第一章的主人公贞德·达克为例。

贞德·达克，在英法百年战争期间抗击英国，拯救奥尔良，拥护法国王储加冕，虽然是17岁的妙龄却被称为圣（剩）女。这便是历史位面的贞德给人的印象。短暂的生命让贞德身上充满了传奇色彩，也给后人留下了足够多的想象空间。在二次元世界中，贞德与她的旗帜紧紧地联系在一起。手游《乖离性百万亚瑟王》中贞德身后就飘扬着斑斓的鸢尾花旗帜。Fate/Grand Order中的贞德，也带着同样的属性。战旗是她的宝具，守护是她的职责，职阶为Ruler的仲裁者，扎一头麻花辫的平民少女。

当英雄穿越到二次元的世界，他生前的是非功过便会化成标志符号成为人物设定的组成部分，贞德如此，亚瑟王亦如此。不同的英雄拥有不同的侧身像，他们拥有为世人所熟知的一面，也拥有鲜为人知的一面，不同的位面给予后人足够的想象空间，让人不断重新解读并且乐此不疲。英雄的多面性正是构成Fate世界观的活性细胞。

Fate系列经久不衰的人气也许要归功于其世界观的多元性。不同时代、不同背景的英雄都可以在这个世界观下集结，他们不为人知的一面还可以化作宝具，简直比枯燥的历史书有趣百倍。游戏中的英灵人物更是史上空前的阵容大集结。传说中的贞德受到制作方的眷顾，成为故事第一章的重要主角。在奈须蘑菇亲自参与的剧本中，被烧死的贞德重新复活，怀着憎恶与仇恨报复整个世界，黑化贞德随即化作游戏的第一个特异点，为了拯救人类，玩家的职责就是穿越回历史的特异点，纠正历史的错误。按照序章的介绍，除了贞德之外还有六个历史特异点等着玩家去纠正。以现在的进度，没个一两年，光是这游戏设定的坑都填不完。

Fate GO作为一款手游，游戏素质差强人意，游戏运营一塌糊涂，却依然成为"日本最快达到400万下载的手机游戏"，取得这样的成绩，不得不承认Fate系列在日本的人气坚挺，粉丝效应明显。

游戏赶上这个黄金时代，既吸引大量忠粉，又迎来一批萌新小伙伴。日本人似乎只认品牌，却对游戏品质毫不敏感，只要是自己认定的品牌，即使被虐地"嗷嗷叫"也在所不惜。Fate GO似乎是在用自己证明：挟粉丝以令诸侯才是制胜之道，至少在日本是如此。粉丝们一个个叫喊着"老子不玩了"可手却不听使唤地点击十连抽。然后在某个半夜发图大贺自己抽到了心仪的角色。面对这样的玩家，先不要骂手游赚钱无良，还是好好想想我们为什么创造不出Fate这样具有魔力的世界观吧。





《魔塔学院》迟到十几年的俄罗斯方块

文 | 钟表君



小时候大家都玩过《俄罗斯方块》，这很可能是少数几款我们打不过长辈的游戏之一。在游戏中当我们遇到开局不顺、叠错方块或是妈妈突然喊我们吃饭的时候，往往会一气之下把所有落下来的方块胡乱堆叠起来直到GAME OVER了事，屏幕上就那样留下我们创作的一座岌岌可危的方块高塔。没有想到的是，小时候我们随意而为的这个举动，竟然会在十几年后变成另一款游戏的创意之源。

关于Tetris

《魔塔学院》是一款基于《俄罗斯方块》（Tetris）玩法的休闲游戏。以《俄罗斯方块》为题材的游戏就像《俄罗斯方块》遭遇的版权纠纷一样多，但让人留下深刻印象的并不多，形式上的改变往往丢失了游戏本身的简单之美，当新鲜感过去之后便被玩家忘却了。但《魔塔学院》却有它的不同之处，在我看来，这是一款掌握了游戏真意的Tetris like游戏。

《魔塔学院》的核心玩法与《俄罗斯方块》相反，它的目的不是消除而是堆砌。传统的《俄罗斯方块》达到某个高度就GAME OVER了，但《魔塔学院》就是要玩家叠得更高一点，再高一点，玩家

的目标就是利用落下的方块堆砌出更高的高塔。

当然，仅仅是这样并没有体现本作的有趣之处。如果只是叠高塔，所有玩家都只会堆出如日本炮楼般方方整整的高塔，偶尔会有失误的玩家留下几个“机枪眼”。若是这样的游戏恐怕依然很快会被玩腻。《魔塔学院》的不同之处在于，它的规则本身就不支持玩家堆出方方整整的碉堡高塔。它引入重力系统，派遣捣蛋法师，赋予玩家各种魔力特效——所有一切都指向一个目的，那就是不让玩家叠出炮楼，而是让玩家在手忙脚乱中寻找更高的可能性，让玩家在游戏的过程中回味起小时候无数次做过的事。下落、堆叠、下落、堆叠……

在《俄罗斯方块》中“自杀”的方式只有这样一种，胡乱堆叠落下的方块迅速GAME OVER。为什么我们要用这样的方式结束游戏？这是《俄罗斯方块》的游戏特点决定的。这个游戏打到最后就是整个屏幕的所有方块被玩家清光光，回到游戏一开始的状态，然后玩家又开始堆叠，而堆叠的目的仅仅是把自己堆起来的方块再次消除掉，如此循环往复没有终点。留给玩家的唯一成就就是一串积分数字。可能玩家花费了一整个下午清光了整个屏幕，在旁人看来等于玩家一个下午什么也没有做。

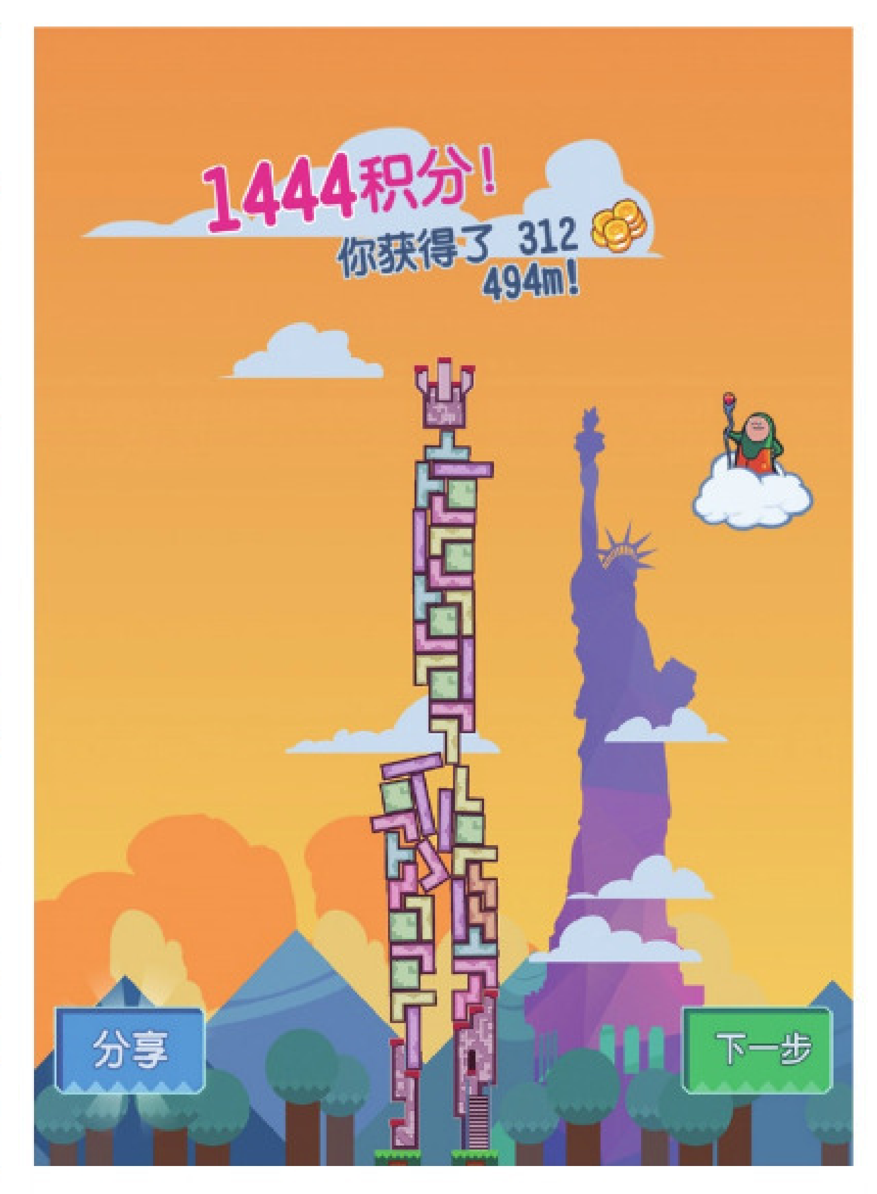
《俄罗斯方块》是典型的程序员思维的产物，规矩，刻板，拒绝混乱。它让玩家自己创造，然后又让玩家一行一行消除掉自己的创造，无限循环的背后不留给玩家丝毫的自主性与成就感。无数的Tetris like游戏都在努力为玩家创造出成就感。比如加快下落速度，一开始就从一堆有孔洞的方块开始，设定各种积分形式……然而这一切都无法给玩家以长久的满足。面对自己花费一整个下午清空的屏幕，玩家最终厌烦了，他们叛逆似地胡乱堆砌起方块，用10秒钟时间终结了自己一整个下午的成就。

有时候甚至会觉得，所有游戏都要面对《俄罗斯方块》式的难题。游戏终究是虚拟的，当玩家从游戏世界中清醒过来，就会发现一切只是一场空。无数的游戏没有Tetris之形式，却与它本质相通。记得有人说《俄罗斯方块》是世界上偷走人时间最多的休闲，人们玩这个游戏消除掉的广场可以绕地球多少圈……我们玩《俄罗斯方块》，往往不是在游戏结束时感觉到空虚，而是在游戏玩到一定时间的情况下就受不了。在那个时间点结束游戏，反而是一种解脱。大凡要让人消磨时间的游戏，总是需要一种循环来持续吸引玩家。那么对于玩家来说，只能用一座座规格怪异的高塔与之对抗。有时候给无限循环的游戏设计一个合适的节点，反而是游戏能带给玩家的最大善意吧。《魔塔学院》大概就是带着这种善意的吧。

其实我无意将《魔塔学院》捧多高。相比《俄罗斯方块》的严谨性与无限性，《魔塔学院》是混乱的，快餐的，十分局限的。它只是站在巨人肩膀上的小角色，注定不会在游戏产业上留下什么名。但这都不重要，重要的是它继承了玩家对游戏的叛逆，对混沌的追求。这款游戏，只要上手就能让玩家想起小时候玩《俄罗斯方块》时一整天的恪守只为一秒钟的放纵。而现在，我们不再需要恪守什么而只需要在游戏中纵情撒欢，这也是对如今这个快餐时代最好的标注。《俄罗斯方块》的真谛是对秩序的追求，方方正正不留一个空隙，那是秩序的象征。而《魔塔学院》让玩家在手忙脚乱中堆砌出一座高塔，这塔往往是歪斜扭曲甚至断层的。玩家对秩序的追求总是以失败告终，最终面对一座歪斜扭曲的魔塔呵呵傻笑并点击分享。我们为什么笑呢？因为每个人堆出的魔塔都全然不同，这比我们在







《俄罗斯方块》中所做的千篇一律的事有趣多了，于是我们把这搞怪的作品分享给他人，而不是分享一个方方正正的碉堡塔楼。处在楼宇之中，走在人行道间，停车在每一个区格里，吃饭还计算卡路里，现代生活已经太过秩序，我们想要追求混乱，这款游戏稍稍地满足了我们。

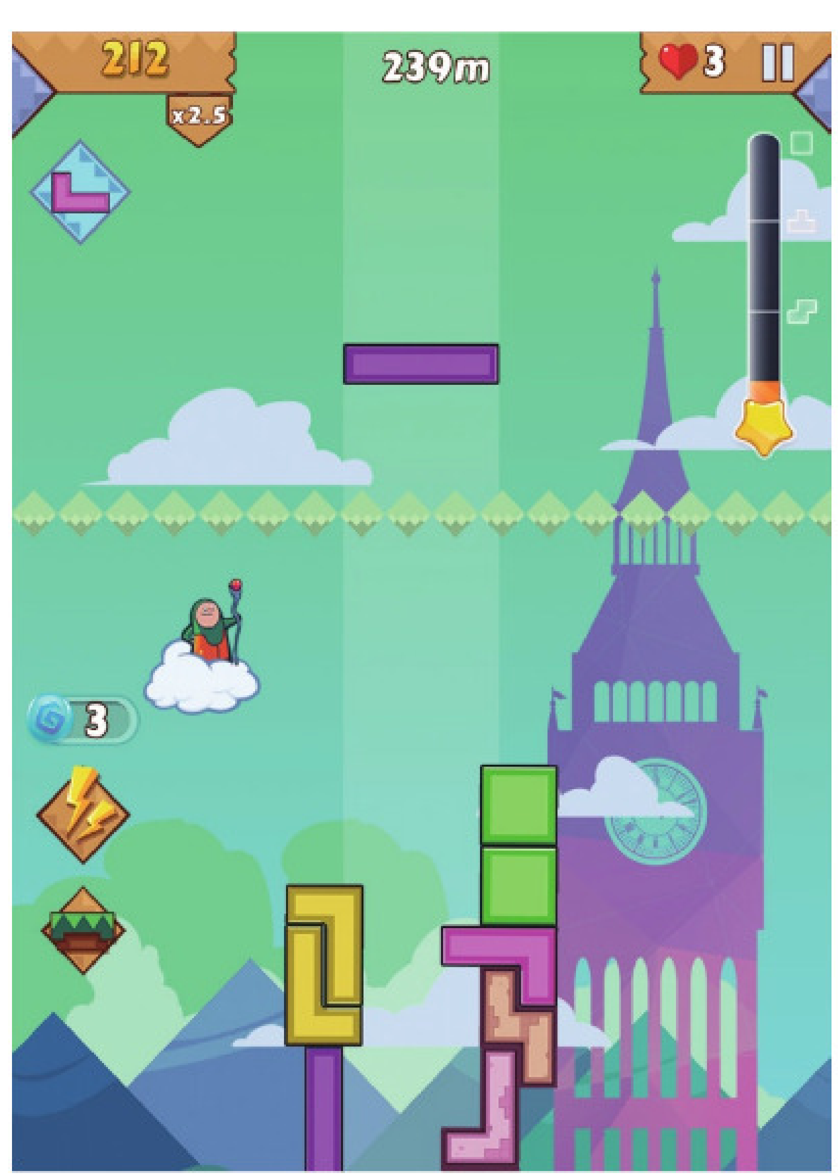
关于胖子

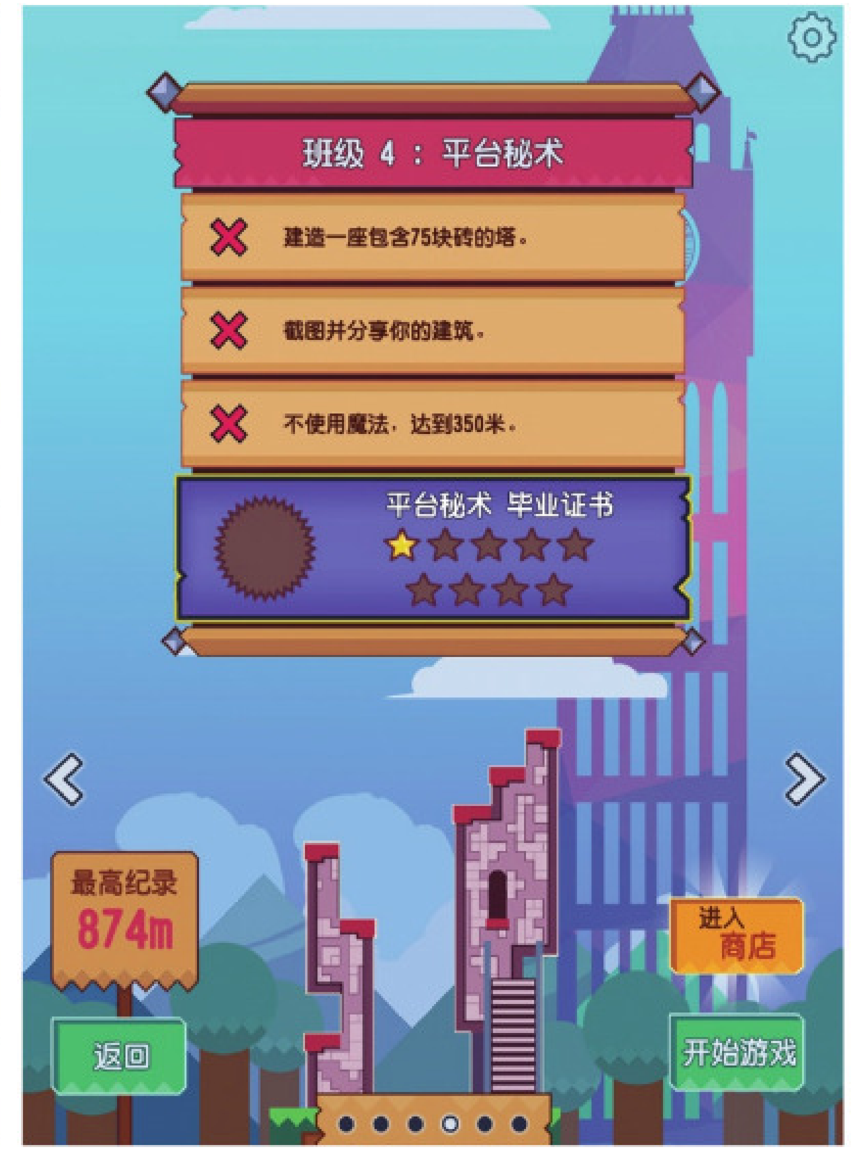
有人说人类可以分为两类：胖子和不是胖子。在现实中胖子无论是对自己还是对别人都不算是褒义词，对自己来说过胖对身体健康不利，对别人来说胖子很难再与“美女”“帅哥”联系到一起。不过在游戏里，胖子并非总是给人坏印象，正如大肚弥勒佛一直大受膜拜一样，游戏中的小胖子挺着大肚子憨态可掬，圆滚滚的形象倒是与“可爱”联系到了一起。《魔塔学院》里的主人公便给人留下如此的印象。这个小小的学徒确实成为游戏不可多得的小点缀。

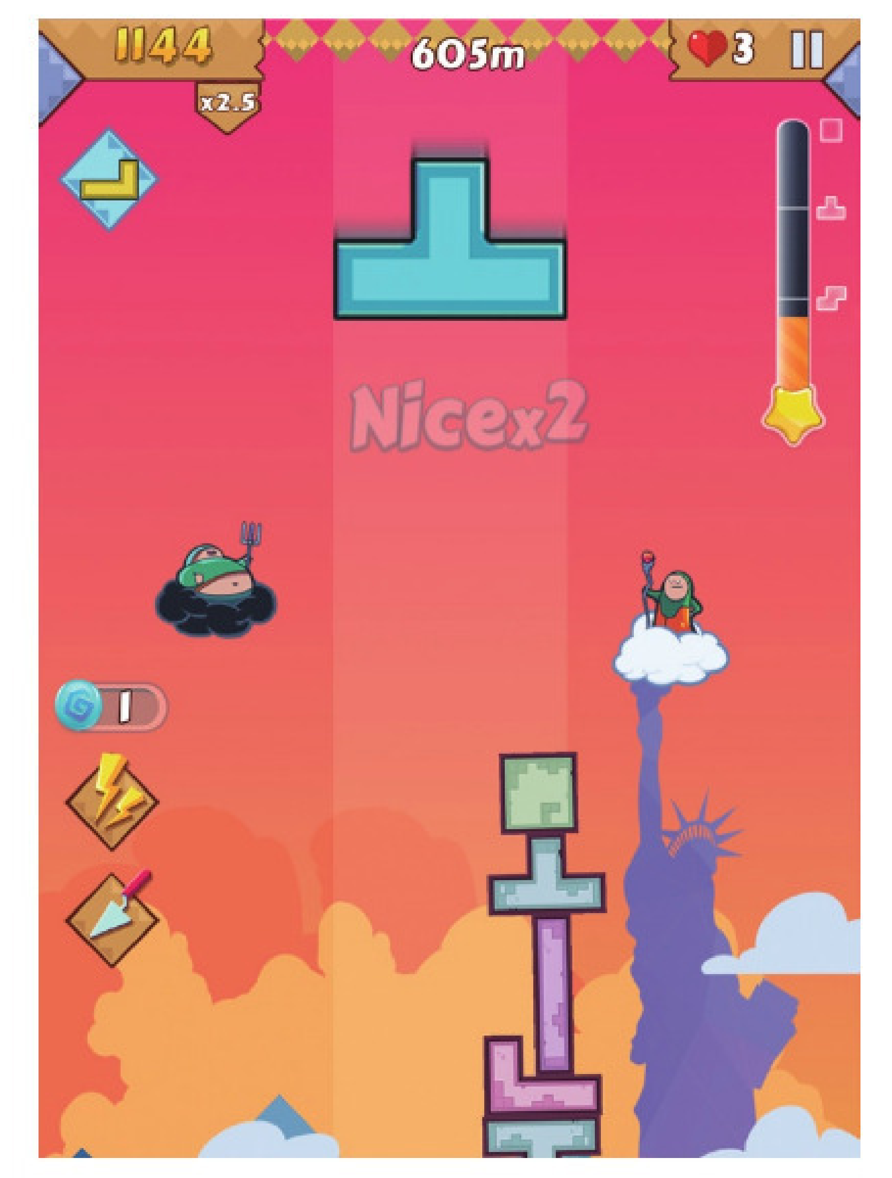
这个小胖子学徒站在云端，挥舞着一人高的魔法杖“指挥”方块下落，发出“咿咿呀呀”的呓语，对抗各种“坏法师”的挑战。我们不知道他在说什么，是对你精湛操作的赞扬，还是对坏法师捣乱表达愤懑。他知道自己并不是游戏的主角，所以总是飞在屏幕的边缘角落，当你不小心手指点到他的时候，他会高兴地发出“哇哇哇”的回应。他就是那样一个小胖子，低调认真做着自己该做的事，面对任何的一点点美好都会开怀大笑。小小的一个点缀平添了游戏的许多魅力。游戏中一多半的内购都围绕着这个小胖子而设计，新衣服、新帽子、新法杖，面对这样一个萌萌的角色，大家都乐意花钱为他装扮一番。这一次，胖子取得了最后的胜利，拉拢了玩家的芳心。比起千篇一律的美少女或是强



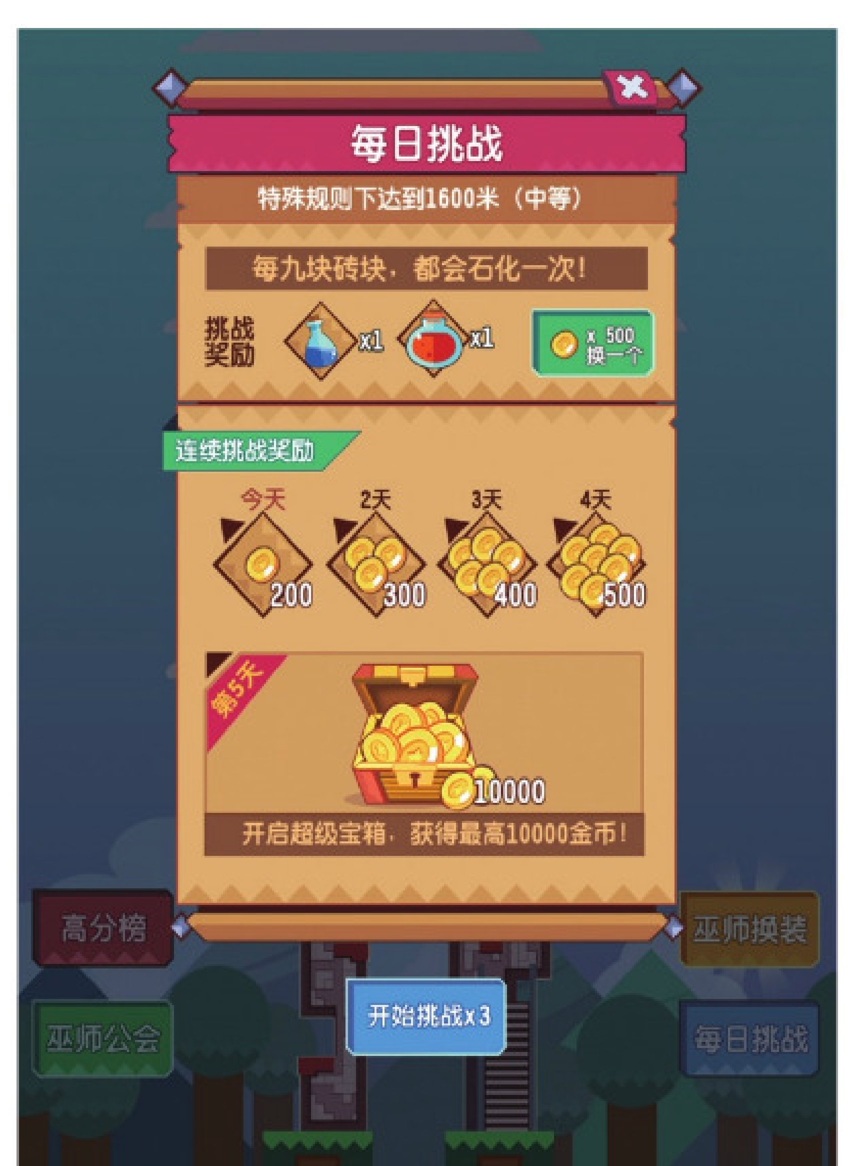
评价系统还是十分丰富的











力无比的道具，胖子有胖子的优点。他往往不是最强的，也往往不是最有用的，但他却是悠闲自由的代表，在胖子面前我们可以彻底放松，可以肆意笑闹，就像游戏本身所追求的那样，这同样是胖子追求的。

关于网易

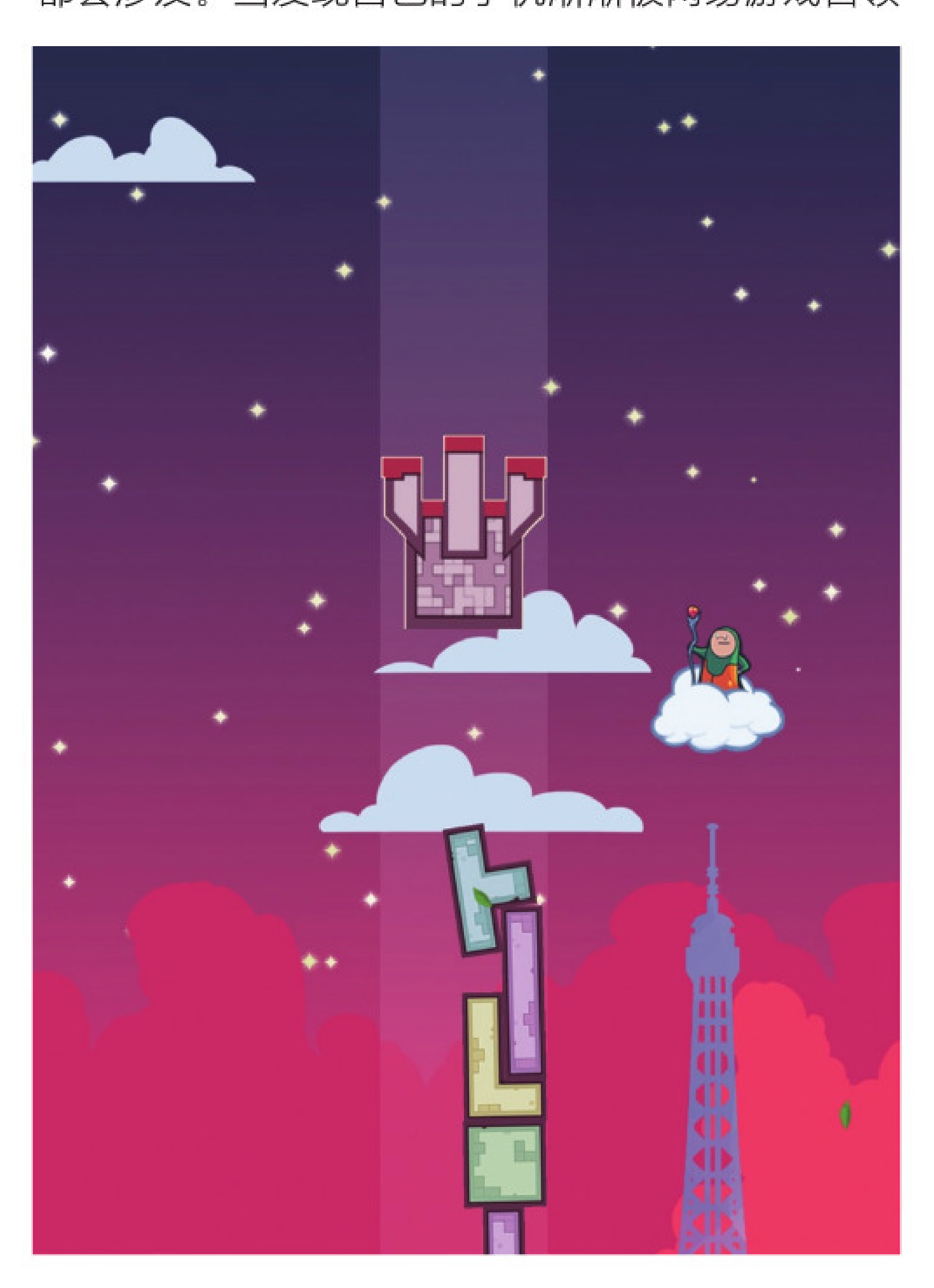
《魔塔学院》真是一款实打实的休闲游戏，虽然也有课金与社交元素，但并没有某些游戏那么浓墨重彩，很难得保持了一点独立游戏的小清新味道。经过查询可以发现，这确实是一部独立游戏背景的作品，并非网易原创制作，而是代理自荷兰一家工作室。游戏在上线之前曾经荣获了不少的优秀奖项。在商业化并代理进入国内之后依然能保持了原有的风味，没有让内购毁了游戏，也许这可以归功于代理商网易“偷懒”吧，但游戏上线之后的成绩或许在告诉大家，偷懒才是对的。

现在许多独立游戏纷至沓来登陆手机平台，各种游戏展会则成为他们的舞台，繁荣的背后有时是群魔乱舞和业内自嗨。果真有游戏拿奖，拿奖的意义在于玩家接受市场认可，否则只有阳春白雪孤芳自赏，而孤芳自赏和业内自嗨大概就是同义词了。

最近半年多网易确实活跃，不仅是自己的原创手游新作频出，在代理方面也是马不停蹄，既有休闲游戏，也有核心作品。网易第二季度的财报已经公布出来了，《梦幻西游》和《大话西游》的移动版给它带来了大把的收入。自家的“西游”很好用，但网易并没有停止代理产品。而且是各类产品都会涉及。当发现自己的手机渐渐被网易游戏占领的时候，这也是一件颇为有趣的事。《魔塔学院》和年初的同为网易代理的《碎碎曲奇》类似，并不强行要求玩家注册，甚至可以不联网进行游戏。没有网络也可以玩的游戏，是当前国情下最容易在手机里留存下来的游戏。《魔塔学院》顺利地挤进了这个名单之列。

网易这半年来的代理游戏铺得比较开，涉及的游戏类型也广泛。这一点可以解读为网易的迷惘，不知道自己用户的定位在哪里。看网易自己原创的手游，个个围绕着自己的金字招牌“西游”做文章，抱紧了自己端游用户的大腿，可谓是目标明确。但是其他代理手游就很分散了。或许这也可以解读为网易在自己试错，看看不同类型的游戏在市场中的反应都是如何，用代理游戏为将来的原创游戏项目开路总是更为节约成本的做法。

网易在代理过程中比较偏向于休闲游戏的另一个原因是为自己的社交平台服务。休闲游戏有几个好处，一是不挑用户，老少皆宜；二是长尾效应，无论何时推一波都能吸引到新用户；三是方便与社交平台的结合。从“花田”到LOFTER，网易在做的可不只有媒体新闻。可以说在网易心中一直也有着一个“QQ”“微博”的梦想，敌不过腾讯、新浪，总不能连老员工创办的“陌陌”也追不上嘛。所以在网易代理游戏的名单中总会出现为数不少的休闲游戏，这些游戏都能成为网易社交平台的组成部分，《魔塔学院》自然也不例外。只不过萌萌的游戏中突然出现那些萌妹的大头照总让人觉得有些突兀。对我等用户来说，只能默默地忽略社交功能的存在了吧。P





与社交软件的结合算是一个亮点

论一个粗糙游戏的国内代理

文 | 罪恶火花



听说网易爸爸要推出一款海战题材的代理手游《末日孤舰》。这标题听起来就很狂很拽很想让人试试。海战题材的手游最近也多了起来，虽然不愿意承认这是日本“舰娘”带起来的风头，但不承认又不行。看看网易的这个号称“很有技术含量”的游戏怎么样吧。

然而到了指定时间，网易发给媒体的软文通稿倒是按时发出来了，游戏却跳票了大约一个月，虽然这算是一个小小的运营事故，但架不住这游戏冷门，所以也没人关心。

现在游戏已经上线可以试试这款大作了。进入游戏，网易爸爸的老脸（Logo）一闪，本来还满心期待地带着震撼的开场动画，专业的背景介绍与冗长的新手教程，怎么游戏就开始了？开始也就罢了，怎么连个新手引导也没有？我的第一场战斗就在莫名其妙间落败，一炮未发。这死得岂不是比北洋水师还惨？被我害死的舰长还嘲讽一句：“我以为你可以的……”我是可以，我可以马上删掉这游戏。

重新调整心态，拿出对待PC游戏的态度，很快这游戏就上手了。游戏的核心玩法在于预判射击，无数的敌人战斗机、直升机与舰船会从四面八方涌来攻击我方的旗舰及僚舰。我们的任务就是利用预判击落敌机并拦截敌人发射的导弹/鱼雷。游戏玩法就这么简单，所谓的技巧就在于玩家如何掌握提前量攻击空中掠过的飞机。

游戏构架都很简单。资源只有一种。玩家舰艇就一艘旗舰加一艘护卫舰。不同的舰船直接在港口切换，其中有不少著名舰型，比如爱荷华级、大和级等。游戏连个图鉴界面也没有制作，连商城内购项目都是最为简单的，让收集癖连个目标都没有。

游戏背景故事也简单。世界毁灭只剩玩家一船正常人，所以称之为“末日孤舰”。游戏的UI与画面简直有些简陋，甚至不像一个2015年时代的游戏。

很难想象这样一款游戏是网易代理的，甚至让人怀疑这是有伪事迷悄悄打入网易内部忽悠了相关领导立项代理本作，然后交给全部门的吊车尾团队运营。公司对作品不重视程度的极限，也就是如本作这样了吧。

其实，《末日孤舰》这款游戏在澳洲上线时就是这个模样，网易代理肯定不是因为军迷情结，可能主要是看中它的海外成绩，游戏本土化后并无太多变化。然而，已经被国产手游各种声光特效轰炸过的我们，拿到这样一款真正在玩法上有所琢磨的游戏时，第一反应却是“不精致”“不好玩”“没有社交”，甚至连试一试的冲动都没有了。

不管有意无意，中国的手游正在急速筑起一道高墙把自己与外界隔绝开来。看看隔壁《怪物弹珠》国服刚刚停运，游戏却成为全球最畅销游戏第一名。当有一天中国玩家仰天看到一面高墙时，再想去推倒恐怕就没那么轻松了。比这更可怕的是，那时的玩家不想着去推墙，而是爬上墙头高傲地睥睨海外游戏，笑着说：“你们玩的都是什么玩意儿。”P

小时候玩《口袋妖怪》
长大了玩口袋少女？

文 | isblue



听新闻报道说任天堂终于要进军手游，准备几年之内一口气推出四五款作品，据说任天堂最先试水的手游是《口袋妖怪》相关的作品，于是兴致勃勃跑去搜索，搜出来的相关游戏还不少，让我们来看看皮卡丘手游都长什么样。

《口袋妖怪：萌娘进化》

《口袋妖怪：萌娘进化》由必果互动开发，安卓版由北京九梦科技代理。其实谁代理这种事玩家谁关心啊，列在这里主要是有谁想吐槽可以有个目标。

这游戏开场就有主线剧情的，主人公是动画版的小智（熟悉《口袋妖怪》的都知道游戏里并没有小智和火箭队这些设定），游戏剧情核心围绕着《宠物小精灵》的动画情节，火箭队费尽心机要抢走皮卡丘从此走上事业的巅峰，小智则踏上了一路刷关去拯救皮卡丘的旅途。

在这里补充一点豆知识，《口袋妖怪》在中国译名很多，游戏版常常译作《口袋妖怪》，而动画最常用的译名是《宠物小精灵》和《神奇宝贝》，都是港台那边的翻译流传过来的。就像“高达”在中国官方的译名是“敢达”一样，《口袋妖怪》也有正式的大陆译名叫《精灵宝可梦》。本文依然使用大家熟悉的译名指代相关作品。

在游戏中，一开始陪伴小智的是《宠物小精灵》动画第五季的女主角莎莉娜。随着剧情发展，动画第四季、第三季角色纷纷

出场。这游戏难道是小智走进了时光机，与历代动画女主角依次重逢的过程吗？看着剧情中莎莉娜与小光争风吃醋，不由想到了《宠物小精灵》的动画梗“十岁的小智不长大，铁打的皮卡丘流水的妞……”狡猾的小智就这样利用时间流逝偷偷地开了后宫，在游戏里后宫修罗场弄假成了真。

当然，小智的后宫并非本作最让人吃惊的设定。随着熟悉的音乐响起，游戏拉开了战斗的序幕：“决定就是你了‘小火龙’！”——不对头啊，召唤出来的怎么是一个兽耳美少女？

原来将各色小精灵萌娘化才是本作最大的卖点。熟悉的音乐，熟悉的战斗方式（战斗过程是手游喜闻乐见的自动战斗），但站在我们眼前的不是小精灵，而是一个个娇羞萌娘。这些萌娘还有一个微妙的共性——萌娘们不是跪姿就是坐姿，难度是在精灵球里呆久了养成的习惯？制作方这细节设定还真有趣。

游戏背景介绍说得轻松：总之在这个游戏世界里，小精灵进化就是变成萌娘。并非所有的小精灵就能化身萌娘，只有那些比较有名的小精灵得以萌娘化。而在本作游戏中，要想给萌娘升级进化，所需的材料可是一点也不少，各种需要花钱的坑也就围绕着萌娘挖出来。

市面上那么多山寨的《口袋妖怪》游戏，要说本作有什么核心竞争力，那么小精灵的萌娘化就是游戏最大的竞争力。这一点，打开游戏的评论区就可以看到，说游戏好玩的都是冲着萌妹子去的，而骂游戏垃圾的不是因为冲钱就是因为有Bug（比如闪退之类），至于游戏的山寨，对于闲下来玩个游戏的普通玩家，似乎没人关心。

《口袋联盟》

国产安卓山寨多，我们也不去计较了。那么我们去苹果商店找找《口袋妖怪》的游戏吧。《口袋联盟》由热酷游戏发行，由杭州每日给力科技开发。下载完光是图标上一个大眼绿毛萌娘就让人反应不过来。《口袋妖怪》里有这么一个角色吗？怀着疑惑的心情点击进入游戏，可以看到这游戏画面风格统一，新手教程都是全程配音，各处的细节都给人不错的第一印象，至少从游戏基本的UI上来说，这游戏还是花费了不少心思做的，这应该就是传说中的正版授权了吧。然而，这游戏中满满的违和感是怎么回事，说好的神兽怎么也变成美少女了？

把《口袋妖怪》里的神兽都变成美少女，这就是本作最大的卖点。老玩家们熟悉的“妙蛙种子”“小火龙”等萌宠摇身一变，成了有胸有腿的萌妹子，每种小精灵还不止有一种妹子形象，随着进化有最多三种不同形态。同时游戏还为其中比较著名的小精灵都进行了配音，声优依然是ACGer们熟悉的“山新”“新月冰冰”等人。这些从B站等地起家的声优最终都是在游戏相关的行业中赚金，反应出来的还是中国现在游戏圈才是商业化最彻底的行当，而二次元的其他分野还找不到那么容易变现的路子。

本作的违和感并没有就此走到尽头，随着主线推进，游戏的战斗系统展现到眼前。这一次终于不再是传统的《口袋妖怪》回合战斗了，玩家角色分布在右方的九宫格中，左方则有敌对萌宠袭来，一旦敌人闯过玩家的防线就任务失败。在防守过程中，玩家可以自由控制释放必杀或交换位置，这种结合塔防的策略玩法游戏性爆表嘛，制作人肯定是日本《锁链战记》的铁杆粉丝——等等，这战斗系统不就是整个从《锁链战记》那边抄来的嘛，连人物被击倒时的细节特效都一样的。查了一下本作游戏于2015年初上市，《锁链战记》2014年就推出了，花了一年多时间山寨，中国游戏公司的山寨能力是不是有所退化？

游戏的其他系统其实没必要继续介绍了，战斗与人设是二次元游戏的两大核心，而其他的诸如升级系统只是围绕这两大系统



游戏的界面，就是一种国产换皮作品的界面



口袋妖怪这个品牌真是什么都能结合

展开，再埋上数值圈钱的坑罢了。

口袋少女满足了谁

总体上我们还是要客观来评价，在游戏的细节上《口袋联盟》确实是比较用心的，至少比起市面上的一堆山寨品来像那么回事，从工业标准上来讲是合格的游戏，所以要是应届生找工作，这家开发商要比前面“萌娘进化”开发商靠谱。

不过五十步笑百步也没有意义，无论细节如何出色，也掩饰不了这些萌娘游戏山寨的本质。中国的山寨问题并不是现在才凸显，但遇作品便一番批判似乎已经没有作用，许多厂商已经是“死猪不怕开水烫”。今年作为《口袋妖怪》20周年的节点，相关的新闻报道绝不会少，从年初开始就有数十款《口袋妖怪》山寨作品跃跃欲试准备赶在这个风口测试，万一搭便车成功了就是一本万利的买卖不是。

搞清楚《口袋妖怪》山寨扎堆的原因不难，值得思考的是，2015年的山寨，“复刻”“重制”不流行了，流行的却是萌娘化。相信国人项目组可不是因为“画得太像要被和谐”的原因才想到萌娘化的。立项的时候敲定萌化的方向，那是非常有针对性地在标定目标市场。目标在哪里？想想《口袋妖怪》都20周年了，当年的小学生20年后都是奔三的年龄了，比起小宠物不会更爱性感萌娘吗？万一抓到几个还没结婚的大龄剩男，面对这些熟悉又陌生的儿时萌宠，岂能管得住腰包不花钱？所以制作人让萌宠与当年的玩家一起“长大”，从面向小朋友的小精灵变成面向成年人的萌娘。要是中国法律允许，再在游戏里加上点成人服务那肯定更赚了。

这样的游戏也只能在中国产生，倒不是说日本人想不到自己的用户群体长大了，而是日本人还留有做游戏的一些坚持。中国游戏藐视条条框框的束缚只管野蛮生长，但也正因为没有条条框框的积累，我们总是走得那么轻浮，每踏一步都无法留下脚印，遑论培养核心粉了。

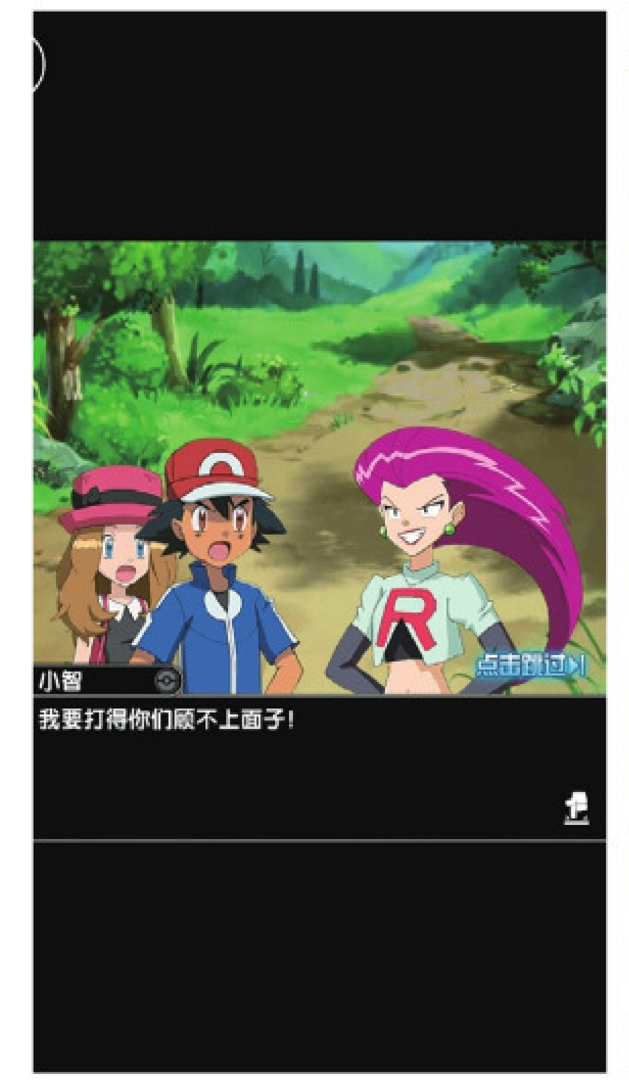
最后补充一句，真正由任天堂官方授权的《口袋妖怪》主题手游是这款《口袋妖怪方块》（Pokémon Shuffle Mobile），是3DS上《口袋妖怪方块：捕获达人》的移植游戏。没有萌妹，没有乱入，当然，在中国也没有人气。



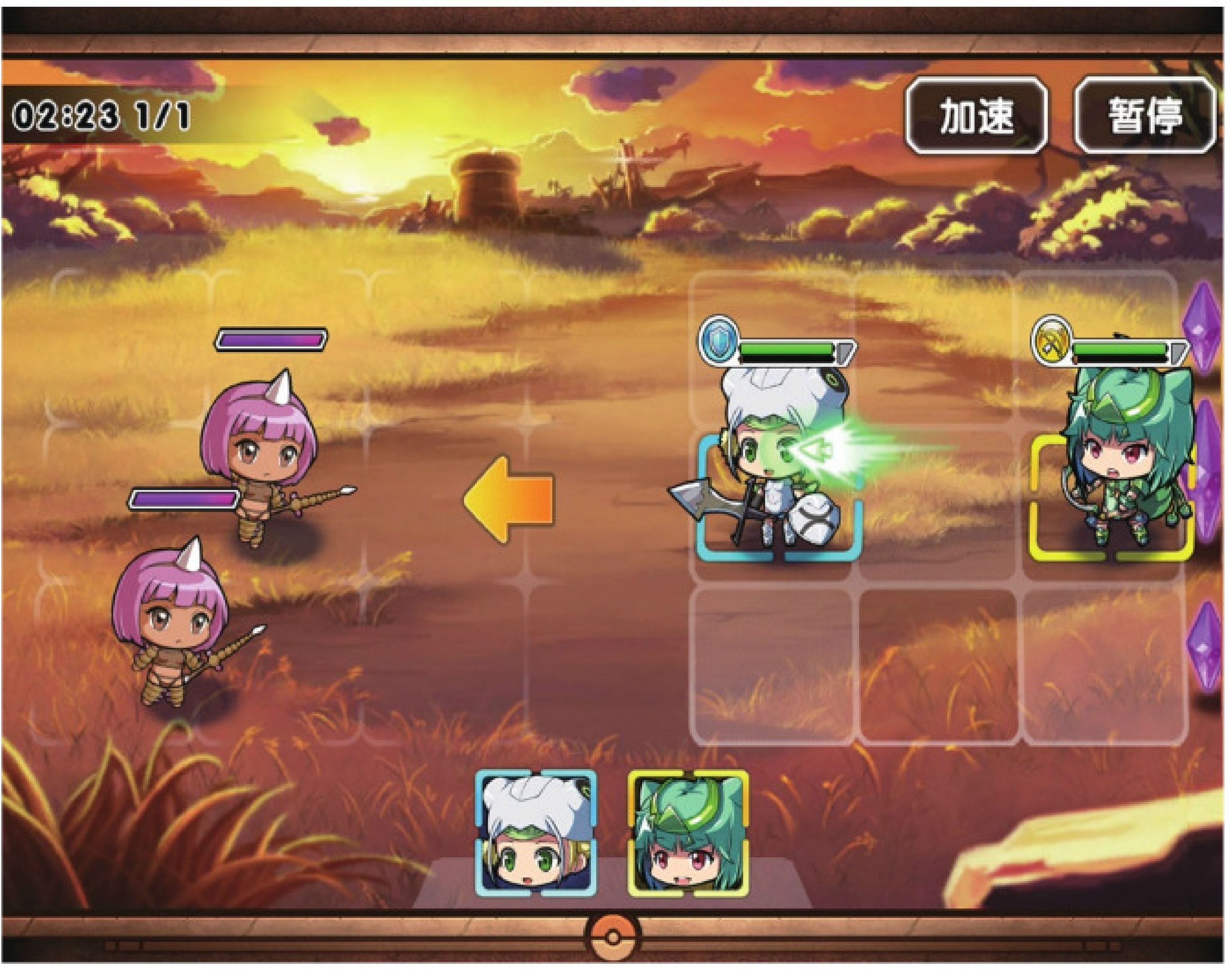
小怪兽变成了少女喜欢的玩家还真有点不适应



台词充满了浓浓的乡土气息



人物造型有一种莫名的违和感



这种九宫格的战斗界面十分奇怪


这个界面，我也是醉了

《黑白雨夜》
不错的冒险游戏，但也仅此而已

文 | isblue



永不停歇的暴雨，阴冷的街道，空寂而没有行人：所有这一切构成了对《黑白雨夜》（Calvino Noir）这款游戏的初印象。

这是一款带有潜入与解谜成分的冒险游戏，游戏最大的特点，正如其标题中Noir一词所指的那样，便是黑色阴郁气氛的营造。Noir在法语中是黑色的意思。在20世纪中期，美国与意大利拍摄了许多黑帮犯罪题材的电影，它们共同的特色就是采用高对比的黑白画面来凸显压抑沉重的气氛，影评人便把这类风格的电影称为FILM NOIR，意即黑色电影。从此，淫雨霏霏的街道、昏黄暗淡的路灯、长长的风衣与盖住面容的礼帽成为了黑色电影的标志。暧昧的爵士乐与风情万种的女人也成为此类题材的作品中常常出现的点缀。《黑白雨夜》标题中的Noir也算是表明了自己游戏的风格定位。

略显单薄的剧情

作为冒险游戏的核心，剧情在游戏中占据了相当的份量，也是游戏最出色的部分。故事开始当主角穿行于阴郁的街道之中时，会让人恍然穿越到20世纪初的雾都伦敦。然而本作的背景并不在伦敦，而是在1930年代的艺术之都维也纳。纵观整部游戏，其实我们感受不到太多艺术之都的气息。整个故事依然是英国工业革命背景下的机器与工厂，甚至侦探也是带着鲜明的英国标签，游戏中也说明了主角是一个英国人。可以说维也纳的背景设定并没有给游戏增色。

游戏的流程并不长，一共七个章节围绕着六个人物而展开。过短的流程也没有机会塑造太多的人物形象，几位人物的形象依然有些脸谱化。其中唯一的女性角色与最后的大反派尤其令人失望。女主角从故事开始的神秘人物变成了“正义的伙伴”，而最后的大反派看似幕后黑手，结果除了会多雇几个保镖之外，根本没有给玩家带来什么挑战。剧情最后面对主角的一顿嘴炮更是让人大失所望。最后主角可以作出三个选择，但实际上不同的选择并没有本质区别，结局最后的独白都是一样的。从大反派的表现以及这个“伪多结局”来看，很怀疑游戏剧情最终做烂尾了。

总体来说，本作剧情最大的亮点也许就是那颇具文艺气息的剧本。剧本在文字上的琢磨，从游戏自带的官方中文语言中

也能够体会一二。修辞上的讲究与游戏营造的黑白气氛倒是相得益彰，但这些细节也仅仅是加分项，难以掩盖人物本身的单薄刻板。

以瑕掩瑜的游戏

游戏的系统采用横板平面视角，很有复古风味，不由让人想到去年底的《这是我的战争》（本作也于今夏登录移动平台）。人物在不同的房间与楼层之间穿行，躲避守卫，寻找线索，到达目的地，有些关卡之中还略带解谜成分。整个游戏的通关时间大约在4小时左右，关卡难度并不高，难是难在别扭的操作手感上。人物上下楼梯、开门关门的时候常常出现卡顿迟疑，导致被守卫发现。后期场景中互动元素增加则出现不同按钮叠加导致玩家频繁误操作，比如电梯按钮与开门的按钮重叠导致玩家无法从电梯里走出来等等。

除了操作上的不便之外，游戏中还有各类Bug。有些Bug是程序问题。比如玩家在爬竖梯的时候即使被守卫发现也无法被打死，玩家与守卫还可以“相安无事”地一起爬梯子。利用这个Bug可以让游戏变得异常简单。除了这种硬伤Bug之外，还有些Bug是游戏设计上的问题：比如守卫发现玩家踪影之后不会一追到底，守卫看到打开的门、地上的尸体等完全无动于衷等等。这些Bug虽然不影响游戏剧情，但作为潜入解谜类游戏，在系统上的这些不严谨让游戏可玩性大打折扣。直接的结果就是玩家迅速地厌倦了游戏系统，放弃了自我挑战，只求速速过关看到最后的剧情了事。游戏没有为玩家设置多少挑战，仅有的几处挑战又毁在了糟糕的手感与粗糙的系统之下，这些不足很难让游戏成为经典。

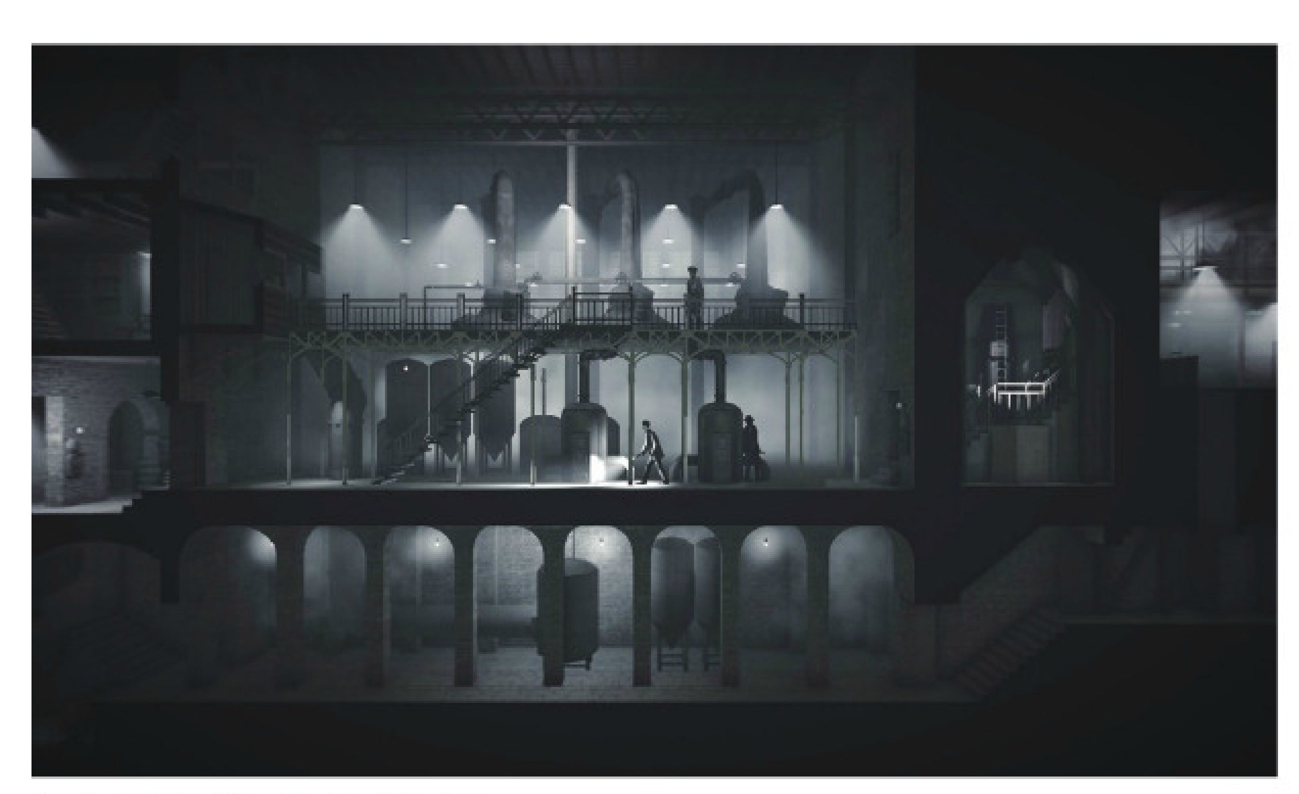
游戏为玩家设置了“手电筒”道具，事实上这个道具对于通关没有任何意义，它的唯一作用就是帮助玩家寻找散落在地图上的“金币”，收集金币可以解锁几位游戏人物的能力，包括跑步速度以及对周围的敏感性。这个收集金币的任务也是游戏的唯一挑战，如果不是这个任务，那么游戏中有一半的房间是无需玩家去探索的。

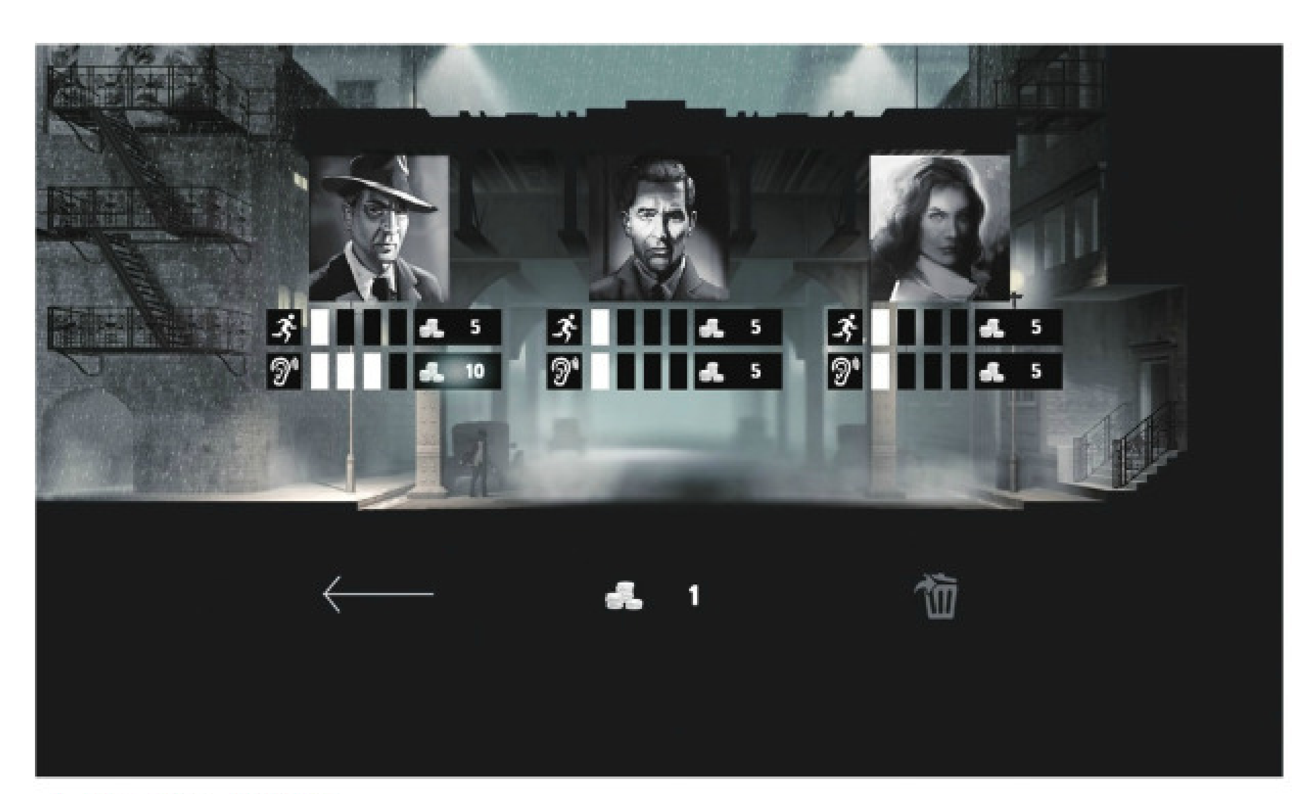
但事实上，收集金币既无聊又枯燥且没有任何成就感。这个金币并没有像马里奥中的金币那样安排解谜成分，玩家只要仔细寻找每一寸土地就可以得到，而不是需要动一番脑筋。其次，收集金币对游戏过程并没有什么大的帮助。最后，也是最致命的一点就是收集金币这项工作与游戏本身的剧情没有丝毫关系，显得突兀无聊。或许这个挑战只是为了给那些花了25元钱购买游戏的玩家一个安慰，让玩家在无聊的游戏里还有事可做。

如果制作方能够设计更多谜题让玩家的收集变得更具挑战性更有成就感，想必能为游戏增色不少。丢掉那看起来像内购似的低俗的金币设定吧，要是能学一学《心灵杀手》那样，收集的不是无聊的金币，而是关于角色的往事或是剧情相关的信息补充，既可以丰富角色形象，也有了更大的空间来拓展略显单薄的剧情，可惜制作方让玩家收集的只是千篇一律的金币。

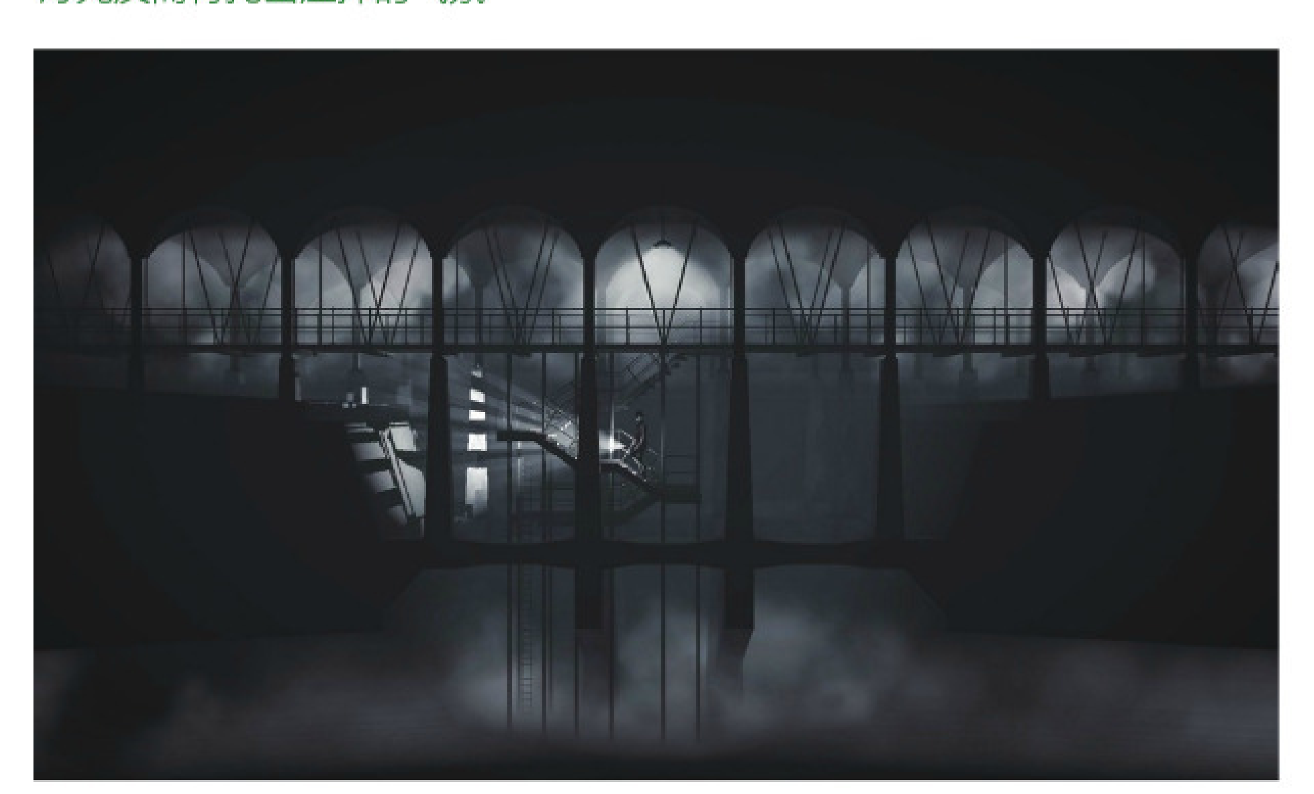
仅仅是良作

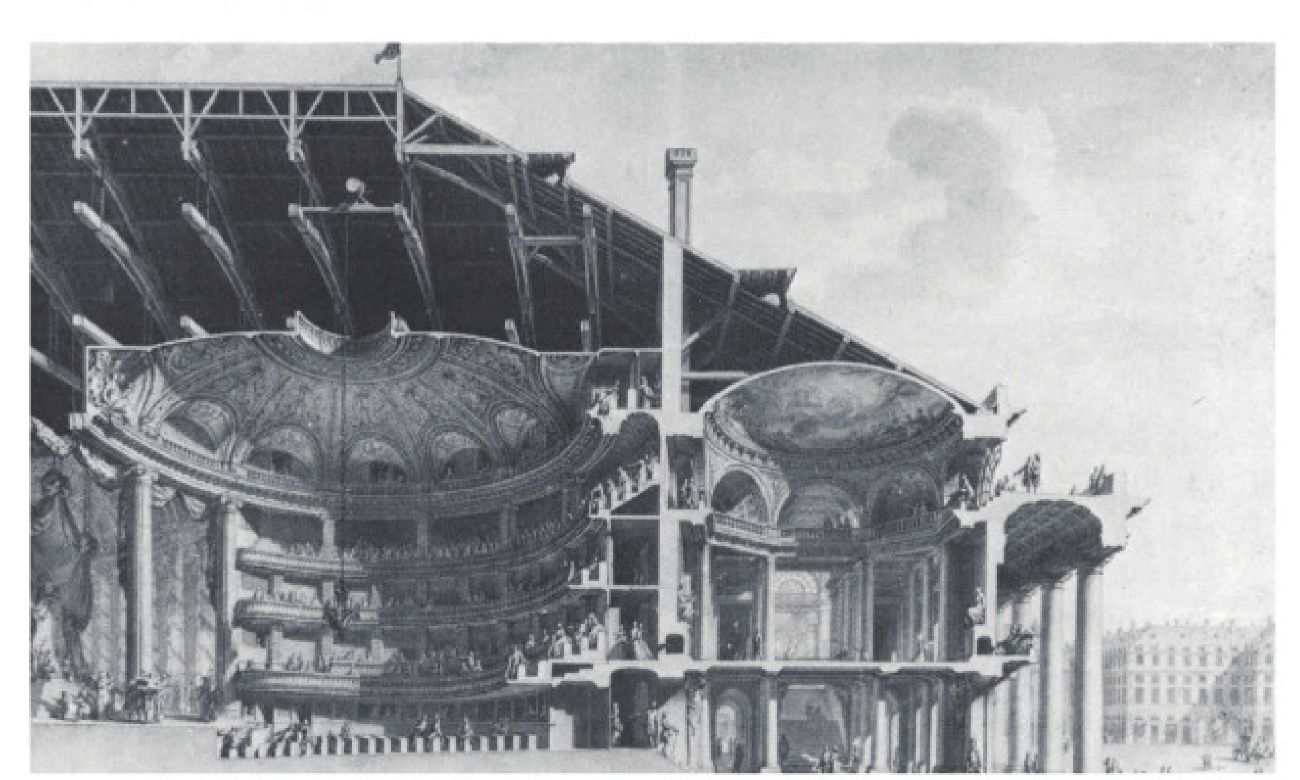
Calvino Noir，追求Noir的效果确实达到了所求，但正如我们只知Noir却不知Calvino为何意一样，游戏似乎也只做到了一半。在黑色电影的外衣之下，并没有显现出一个丰满深邃的内核，结果也只让游戏流于形式，用四个字形容也就是“仅此而已”。P


灯光反而衬托出压抑的气氛



人物形象还算鲜明


阴暗的氛围十分带感


照片让游戏更有历史质感”

连线消除游戏二三论

文 | isblue



打开应用商店，三消游戏在手机上永远有自己的一席之地。在国内，无论是安卓平台还是苹果商店，站在三消顶点的似乎永远是《开心消消乐》，据称该游戏现在最高关卡有500多关。不过关卡再多也会有玩腻的时候，偶尔我们也会想找些不同的三消来玩。对厂商来说自然也早都眼红《开心消消乐》的成功，不就是早出几年又傍上腾讯的大腿吗？游戏性还不是和满大街的三消一样，你能成功为什么我们不行？三消游戏于是从来没有停止过明争暗斗的步伐，新作如潮不断。

Hello Kitty快乐消

三消游戏面向大量女性玩家，结合可爱的卡通形象自然是最好的选择。凯蒂猫（Hello Kitty）并非第一次以手游形态进入国内了。此前腾讯就签约了Kitty的形象在自己的《全民小镇》等社交游戏里亮相。对腾讯来说拿这样的经典形象做做游戏点缀就可以了，无需围绕着它大做文章。但其他公司并不这么看，于是中手游代理的《Hello Kitty快乐消》出场了。

游戏围绕Kitty和她可爱的小伙伴们设计，以划线连消为核心玩法。这种游戏玩法并不新鲜，本作的创意在于加入了自由的物理引擎，各种萌宠的头像不再是整齐地按格子方方正正地排列，而是通过物理引擎不规则地分布在手机屏幕之中，互相挤压堆砌。玩家需要将同种萌宠连到一起，不同的连接方式可以触发不同的特效，比如消除周围宠物的炸弹，消除整行整列或十字消除的特效，或消除全屏同种萌宠的“闪电”，特效之间还可以组合产生混合特效。当然，这些都是三消游戏的老玩法，游戏的新意在于加入了物理引擎，特效不再是标准的横平竖直，有时候横向消除的特效滚一滚就成了斜向消除了，炸弹在萌宠密集处爆炸也不止炸掉周围8个。小小的不同加入到游戏之中就让连线消除变得

新鲜起来，不至于玩过三五盘就心生厌烦了。要是游戏能在物理引擎的基础上追加“摇一摇”的模拟重力就更好了。

现在市面上三消游戏那么多，对于老玩家来说，他们花在三消游戏上的时间可能早已经超过上千小时了，原本换个游戏就是为了尝一个新鲜，但如果新游戏没有给玩家带来不一样的新鲜感，玩家玩10小时就体验到玩1000小时的疲惫感，那这游戏想在玩家手机里长时间存在下去是不大可能的。

对本作来说，虽然游戏有Q萌的Kitty，但这只小猫咪的作用仅仅是把玩家吸引到游戏中来，玩家在游戏中呆多久，是否活跃，这就要看游戏的运营表现了。对于休闲游戏来说，游戏发布只是开始，如何持续推出新关卡，如何在收益与留存之间找平衡，这可是一门学问。

呆萌小怪物

《呆萌小怪物》（Best Fiends）同样是一款连线消除游戏，游戏在2014年已经上线。当我在苹果商店发现它的时候确实有种相见恨晚的感觉。

游戏给人印象最深的就是竖向卷轴的地图展开与各式卡通小昆虫，比如主角“暴脾气”形象就很有特色，蚊子、苍蝇这些传统印象中的害虫在游戏中萌化之后都变成了可爱的萌宠。其中一个副加关卡就是讲述小蚊子不再吸血而要改喝椰子汁的故事。

如果制作方只是萌化几只小昆虫，想靠着《愤怒的小鸟》那一套来骗钱的话，还不至于让人爱不释手。除了萌宠之外，本作还通过简单的故事加入RPG元素。每只萌宠会有简单的背景介绍，而整个故事则放在昆虫小伙伴抵挡“鼻涕虫”蔓延的大背景下。本作的特别之处是引入了升级元素。玩家通过刷关可以收集材料用以升级各种萌宠，萌宠升级到一定程度之后还会变身，其攻击力和技能也会得到相应的提升。这样的设计让熟悉RPG游戏的玩法立即就沉迷其中。每一次重复挑战关卡都有了意义，积累材料升级萌宠就能让过关更加容易。也就是说，只要刷得足够勤快，总能打过眼前的关卡，因为随着萌宠升级，游戏难度其实是在慢慢减低的。无论是《愤怒的小鸟》还是《开心消消乐》都不存在这样的元素，许多关卡都是要拼人品去挑战的。在这点上，《呆萌小怪物》确实为深度玩家挖了一个极具诱惑力的深坑。越是玩过同类游戏的“资深”玩家越容易掉进这个坑里。

仔细回想，萌宠升级系统在腾讯的《天天爱消除》里也有。可当初玩《天天爱消除》时却没有产生对《呆萌小怪物》这样的好感，问题到底出在哪里？首先，腾讯的“天天”系列几乎每部作品都有宠物系统，宠物的坑钱本质已经不止一次地“教育”过玩家了，再看到腾讯系的宠物总不免让人心生防范。其次，腾讯的宠物打“出生”起就分了三六九等，只要是高星级宠物，各方面能力就碾压低星级宠物。玩家的培养再用心也改变不了宠物的“命”。而《呆萌小怪物》里的宠物并非如此，除活动之外游戏中无法购买宠物，不同宠物拥有不同技能，要想过关还得合理搭配。游戏的核心在于吊住玩家让玩家不停“刷刷刷”，更不容易让玩家心生反感。

同样的设定却给人不同的感受，反映的是制作游戏的不同动机。对《天天爱消除》来说宠物是拿来卖的“商品”，所以花了大价钱的消费者有理由得到更强力的商品，这就是腾讯的逻辑。然而在《呆萌小怪物》的世界里，制作者卖的是一套规则玩法。玩家即使花钱买了“+5步”也不见得就能够通关。也许有人会说这样的设定才比较坑，但“有钱就能买到神”真的就是良心游戏的标准吗？也许我们的游戏市场再被腾讯垄断十年，在腾讯游戏中培养出来的新新小伙伴们就会把这条视为金科玉律了。那样的时代，不敢想。P



每个角色都有台的特点



女生应该会很喜欢这种画面”



这个游戏对于初学者来说比较友好”

唯有美食与爱不可辜负
十款和美食相关的手机游戏

文 | 触乐网 书上



"是谁来自山川湖海，却囿于昼夜，厨房与爱"。这是下厨房App曾经的Slogon，它让烹饪美食这件家常的事情富有了诗意。

最近我看了由Netflix制作的一部纪录片《主厨的餐桌》（Chef′s Table）。故事中的大厨们经营着顶级的米其林餐厅，它们对于美食有着近乎完美的苛求。蓝色山庄的大厨因为美食结识了自己的爱人，也因为追求最新鲜的食材，为自己建造了一个可以良性循环的生态农庄。

马西莫大厨则用天马行空地方式去改良传统的意大利美食，很长时间以来被意大利当地人视为异类，而如今他经营的餐厅在米其林餐厅中排名第三。他还用自己的精湛的创意，把摩德纳地震中被损毁的36万个帕尔马奶酪轮，变成热销的佳肴。

纪录片讲述了大厨们对美食的爱还有热情，让我也联想到游戏创作者们，他们对美食又何尝不是保有同样的热情和爱呢？希望读者们在本周推荐的10款美食主题游戏中，享受到快乐和美食带来的感动。

■《料理妈妈：一起做饭吧！》：没人生来就是好厨师

早年在任天堂NDS上推出的《料理妈妈》系列，如今成了推荐美食主题游戏绕不开的作品。近两年，这个IP也顺应市场被开发者改编为两款手游，其中《料理妈妈：一起做饭吧！》（COOKING MAMA Let′s Cook！）是今年最新的作品。

也许有人会觉得这款游戏有一点低龄，但是我感觉倒不尽然，毕竟不是每个人生来就是好厨师。游戏里热情的料理妈妈，会一步步引导你搅肉泥、和肉丸、煎肉饼。你也只需要现学现卖，单纯地沉浸在烹饪的快乐中。游戏对食材和厨房工序的模拟非常真实，肉饼煎太久真得是会烧糊的。

■《吃货大食堂》：管不住手的吃货们

想到这个选题后，我随口问了问身边的朋友。许多人第一个想起的游戏就是《吃货大食堂》（Cafeteria Nipponica），看起来开罗系列游戏真是遗毒不浅。虽然开罗游戏玩起来大同小异，但上手后还是不容易克制自己的情绪，一不注意就会玩上好几个小时。

一些开发者认为，开罗游戏系列用的都是同一套数值体系，但套了不同的模型。《吃货大食堂》也不例外，游戏很简单，不过是雇佣培养员工、寻觅更多食材、升级餐厅装饰，晚上厨师研发新的菜谱。就是这么简单的玩法，说不上来就是好

玩。当看着数字不断往上蹭，我就会莫名地上瘾。赚钱的乐趣自然是一方面，不断搜集更多的菜谱，开发更多的佳肴又是另一种乐趣。



食客络绎不绝

■《食戟之灵：最餚食谱》：爆衣美食相对论

由万代南梦宫出品的《食戟之灵：最餚食谱》是我觉得最特别的美食游戏，人称H版的小当家。游戏改编自《食戟之灵》的动画，它讲诉了一心想磨练自己的厨艺中学生幸平创真，想要跟父亲一样成为一代知名的料理人。为了子承父业，他进入了远月学园就读，遇到了由“神之舌”之称的少女薙切绘里奈。然而创真很得意的料理却遭到了女主的嫌弃，于是乎……

游戏里主角要通过料理来进行决斗，也就是远月学园的传统料理对决——食戟。游戏里制作菜肴的过程并不繁琐，但十分考验玩家手眼并用的能力。玩家要对游戏里出现的指令作快速反应，然后根据得分来决定制作料理的品质。对了，被打败的对手除了会展示夸张的表情外，还会有日式游戏里的标准动作——爆衣。

这里不靠蛮力和魔法，让我们用美食来征服女生们吧。



我们不比数值，而是看谁的厨艺精湛

■《无尽的卷饼》（Mucho Taco）：浓郁的墨西哥风情

《无尽的卷饼》（Mucho Taco）是一款比较特别的放置类游戏，也是我近段时间感觉最有趣美食主题游戏。

游戏里并没有设计新手引导，开始就是一张硕大的饼摊在我的面前，点了几下没有什么反应，我还以为是游戏死机了。直到我的手指不自觉地滑动了一下，卷饼的一角卷起，我才发现游戏的奥妙和真实的卷饼一样，都在于把美味包裹起来。你每滑动一次，就能卷出一个卷饼。除了受动作卷饼，你还可以购买餐车、小卖部等建筑，逐渐打造庞大的卷饼帝国。

游戏有着浓郁的墨西哥风情，当你快速滑动卷饼的时候，就会出现奇怪的墨西哥符号。你坚持的时间越长，单次滑动的收益会蹭蹭往上涨，视觉效果也会随之变得华丽。偶尔会有没头脑的食客冒出头来说，“让我缓一缓，我都吃不完了”、“这美味让我感动到哭”。再坚持下去，游戏里还会出线墨西哥特有的皮纳塔（一种纸糊的容器，里面会装满玩具与糖果，一般墨西哥人在节日或者生日宴会上会悬挂起来，让朋友用棍棒打击，打破以后礼物就会掉出来），墨西哥人过圣诞节使用的彩罐，这些都会给你巨量的回报。


坚持足够的时间还有节日模式；卷出的卷饼还能砸彩陶

■《微观世界大冒险》：永远和你在一起的食客

既然前面讲了这么多吃的，一些同学可能已经看了个半饱，我们现在去身体内部看看微生物是怎么进食的。

《微观世界大冒险》（Microtrip）的玩法很简单，玩家通过重力感应来控制细胞的掉落方向，让细胞不断地通过纤细的血管。小细菌要吃掉用来补充能量的白细胞，同时躲开致命的黑色病毒，以及身体里的其他障碍物。后期游戏的难度不仅越来越高，开发者还不会迁就你——小细菌掉落的速度不会因此减慢，游戏也不会给你多少缓口气的机会，注意快速反应、小心避让。

之所以加入这个游戏，是想说明跟你一起享受美食的还有肠胃里的有益微生物们，它们帮你更好地吸收食物里的营养。

■《美味贪吃蛇》：你的吃相是最美的模样

《美味贪吃蛇》（Flavor Snake）是一款国人开发的独立游戏，人气不算高，但上手的感觉还很挺不错。

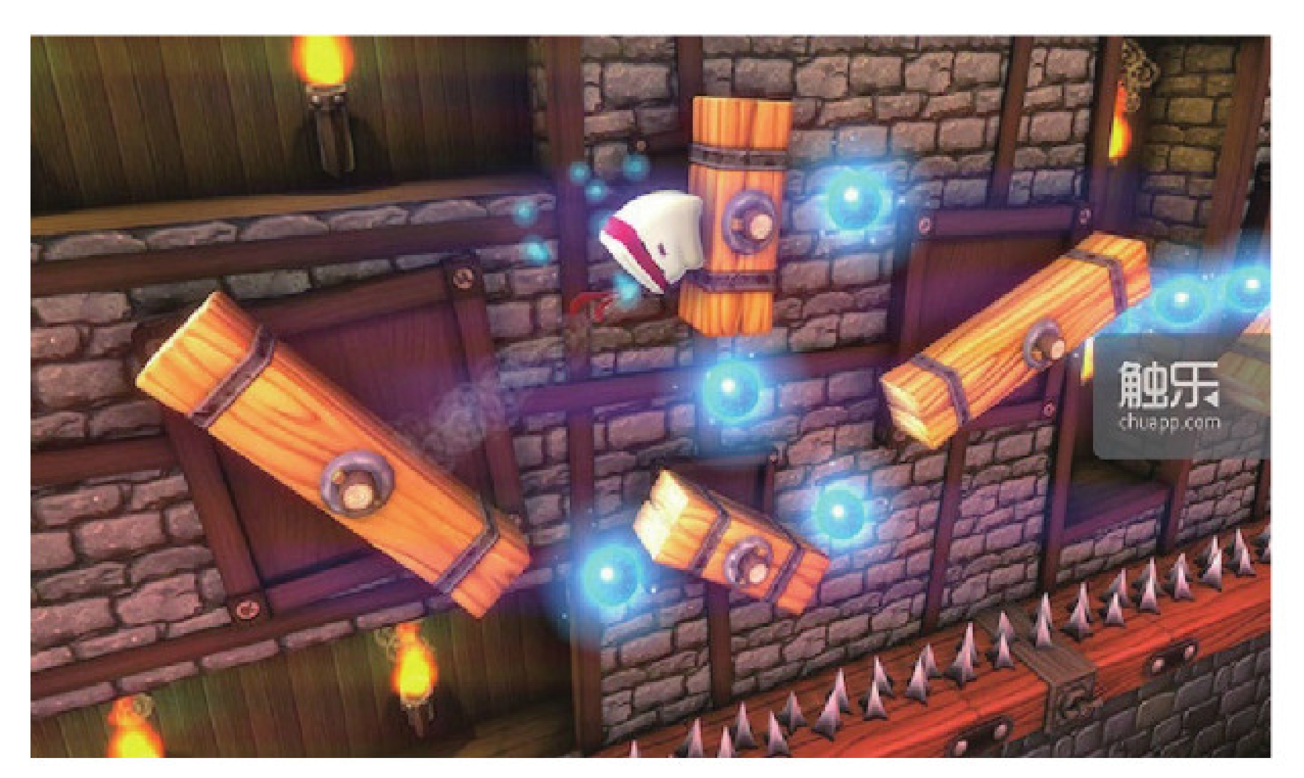
顾名思义，你可以把它理解成是美食版的贪吃蛇游戏。玩家要扮演厨师刀客，通过单手滑动，改变刀客的移动方向，收集场景中的食材。场景里你可能会遇上鸡腿怪、洋葱怪之类的怪物，需要用到走位和特技来攻击，清理掉这些杂碎。

原版《贪吃蛇》里的蛇越吃尾部越长，《美味贪吃蛇》里则变成英雄的跟班越来越多，它们组成的蛇形阵会去自动攻击临近的敌人，被打爆的敌人还会爆出猪排、奶酪之类的美食。注意，当敌人过于强大的时候，要注意绕着圈子削敌人的血，如果赌气一头扎进死相会很惨。

■《豆腐2》：一块会忍术的豆腐

刚刚裁员的亚马逊游戏部门，在今年推出了不少不错的付费单机手游。得亏了亚马逊Fire Phone的销量惨淡，这些原本在亚马逊平台独占的手游都被搬到了App Store。《豆腐2》（To-Fu 2）就是其中一款比较有特色的手游，里面充满了浓郁的东方色彩。原本弱不禁风的豆腐，在游戏中变身了拥有各种绝学的忍者。

游戏的核心玩法比较特别，玩家拖拽的豆腐本体会进行拉伸，释放后会根据预判的轨迹进行弹跳。你要在最短时间内，用最合理的走位清理场景中的敌人和道具。注意，游戏里的豆腐还是很脆的，它只能自由地粘在除陷阱以外的物品表面上……



会忍术的豆腐

■《布丁怪兽》：看着就想咬一口

《割绳子》的开发商ZeptoLabs想必读者们都很熟悉，它们还做过一款萌萌的游戏《布丁怪兽》（Pudding Monsters）。游戏的主角是看起来很可口的布丁，玩法是比较特别的解谜游戏。

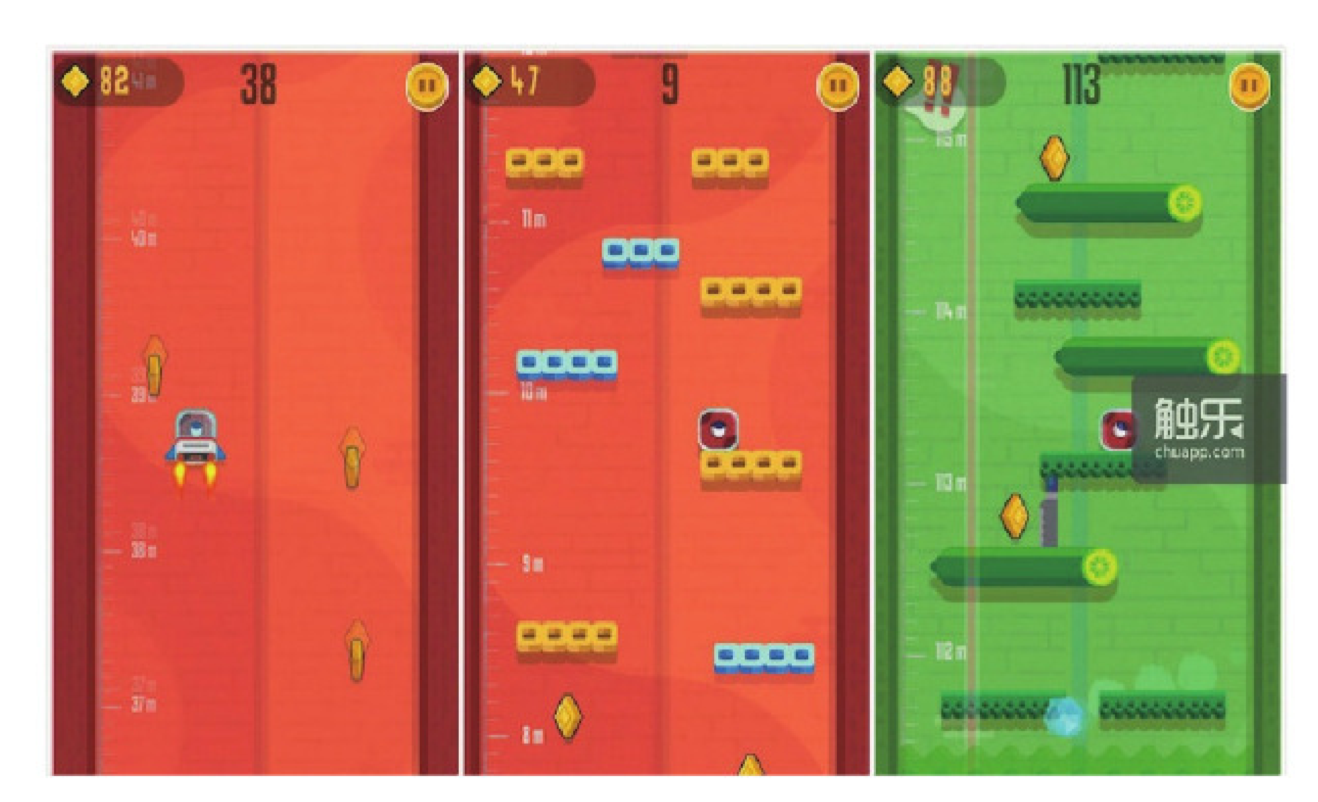
玩家拖动布丁，这块布丁就会向你指示的方向滑动，两块布丁相遇便会融合在一起。注意，这些布丁都很油，没有遇到障碍物还会掉出桌面。除了最常见的红色布丁，还有一些更特别的布丁品种，比如绿色布丁经过的轨迹会留下黏液；紫色的同步布丁，会同时进行动作；分离布丁的眼睛和身体是分开的。

当场上所有的布丁全部粘在一起后，则代表闯关成功。合体成功的布丁如果恰好落在场景上的星星处，还会有额外的星级奖励。

■《方块历险记》：贪吃仓鼠的厨房求生记

《方块历险记》游戏的故事背景比较蠢萌，它讲述了一只仓鼠因为想偷吃“柠檬酱”，却不幸被老猫发现。慌乱之下，仓鼠撞翻了架子上的盛着柠檬酱的玻璃瓶，被倒扣在瓶子中，变成了方块，继而滚入了下水道中。方块要绕过各种机关，逃出下水道。

玩家通过重力感应来控制仓鼠跳跃的方向，让仓鼠尽可能



这只被反扣在瓶子里的仓鼠要逃出下水道

多地吃到金币，利用双击跳到更高的平台。《方块历险记》给人感觉巧妙结合了《涂鸦跳跃》和《天天过马路》的特点。开发团队还设置了许多厨具食材作为机关，当贪吃的仓鼠跳到香肠上的时候，会有叉子马上从天而降，注意快速躲闪。水龙头会喷射水滴炮弹，时而还有水柱、冰块冲出，娴熟地预判机关成了玩家取分的关键。

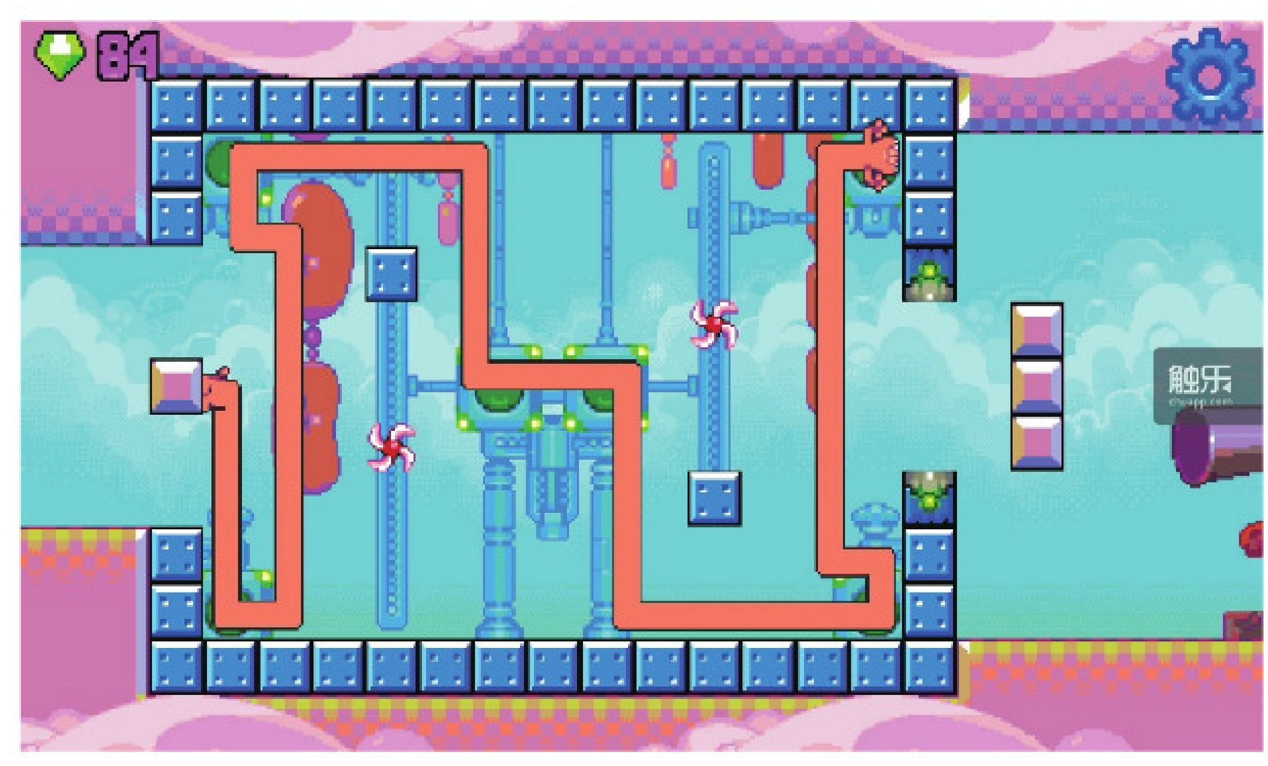
如果以后有幸采访到这只仓鼠，我想问它在厨房里“哐当哐当”偷吃食物是一种什么样的体验？

■《蠢蠢的腊肠犬》：为美食能屈能伸

狗和腊肠，两位命中的宿敌在《蠢蠢的腊肠》（Silly Sausage）中却能和谐并存。更确切的说法，应该说，游戏的主体是一只和腊肠合体的狗。

在游戏中，你需要操作一只骨骼惊奇的腊肠狗，通过一笔画的方式吃掉钻石、躲避陷阱、钻进安全的狗窝。这只腊肠狗也像《海贼王》里的路飞一样，有着橡胶一般的弹性，肆意地蠕动身躯，扑向远方的美食。欢快的节奏，外加腊肠狗在屏幕上滑稽地移动，让人有时会忍俊不禁。

美味有酸甜苦辣咸，食材来自山川湖海天。美食尚有千奇百怪的组合，但遗憾的是美食主题的游戏大多为模拟经营类，虽然越做越精致，但玩多了还是会有些腻歪。所以以上专题尽可能找了许多不那么“模拟经营”的游戏与读者分享。我也期待未来有更多脑洞大开的游戏创作者，给我们这些吃货们奉上更有想法的游戏佳肴。P



说好的好狗不挡道呢？

当吸血鬼拿起太刀
硬核游戏《Never Gone》的取舍

文 | 触乐网 蔡起士



当我第一眼看到《Never Gone》的游戏画面时，马上想到了“恶魔城”系列。

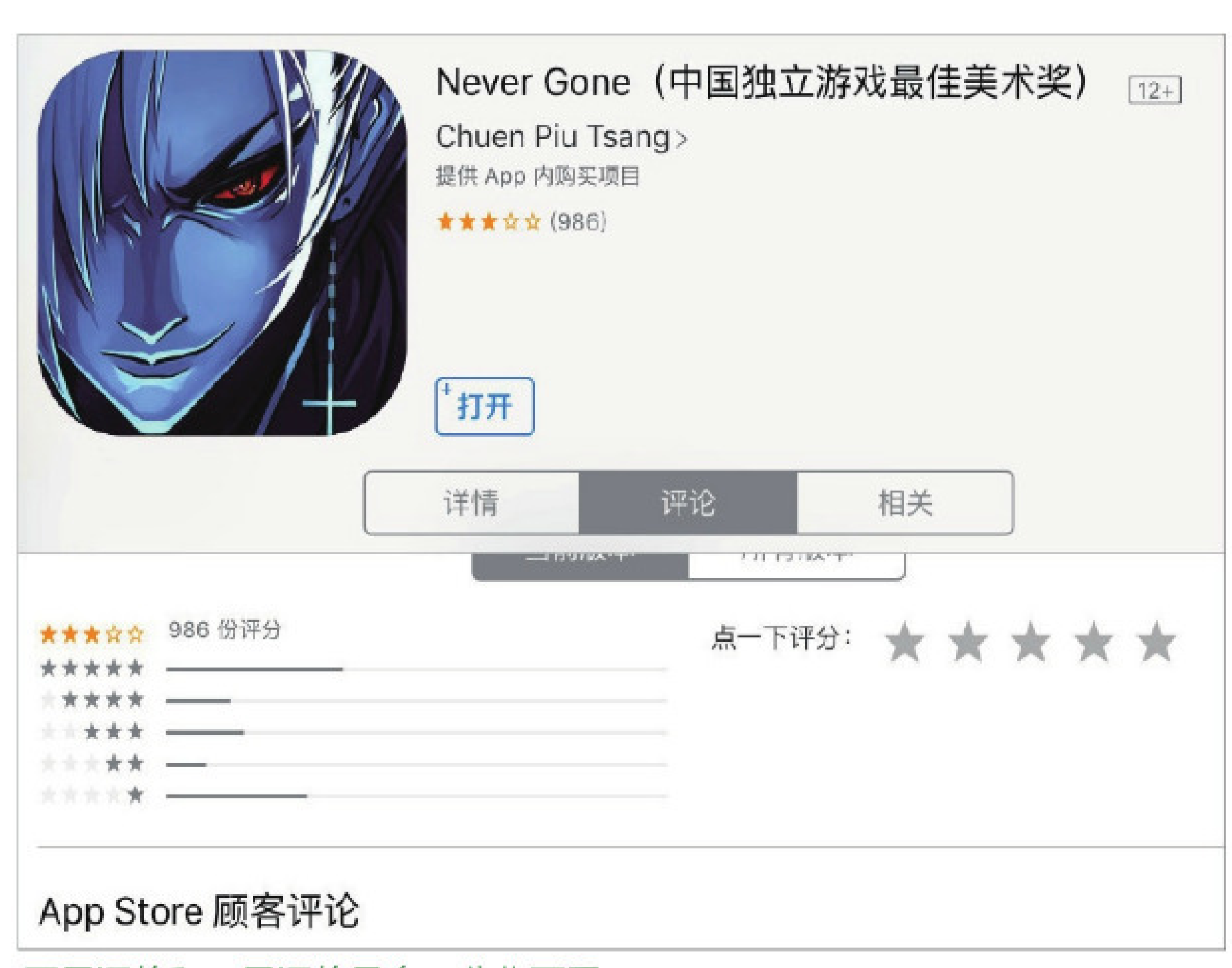
在2015 IndiePlay中国独立游戏嘉年华上，《Never Gone》凭借阴暗中不失细腻的美术设计摘得最佳美术奖的桂冠。会上，《Never Gone》的开发团队嬉皮士的代表们如愿以偿地见到了他们的偶像、担任颁奖嘉宾的“恶魔城”系列招牌制作人五十岚孝司。

《Never Gone》的美术风格大有向“恶魔城”系列致敬的意味，但骨子里却更接近于一个2D横版的“鬼泣”。

我曾参与过《Never Gone》的测试，比大多数玩家更早接触这款游戏。在学生时代我比较热衷于掌机和主机上的一些动作游戏，所以在挑选手游的时候会对那些动作性较强的产品有所青睐。但我还是对《Never Gone》的硬核程度感到惊讶。

在试玩的过程中，前期关卡普通怪物的皮糙肉厚程度在手游中前所未见，而BOSS更是个个赛血牛，游戏甚至还加入了“弹刀”设定——武器砍到敌人身上有可能会被弹回，造成自己进入较大硬直状态。

游戏已于上周五上架App Store，仅用了一天时间便在iPad和iPhone双榜付费区登顶，也正如那些争议作品一样，玩家评分两级分化较为严重。评分接近C型分布，喜爱《Never Gone》硬核、高难度一面的核心玩家毫不吝惜称赞，给出五星好评；而也有不少因为闪退、怪物出屏攻击以及无法接受高难度数值设定的玩家也给出一星评价，迅速流失。



五星评价和一星评价最多，分化严重

这究竟是一款情怀玩票作品，还是核心向游戏在移动平

台的一次尝试，不妨让我从《Never Gone》的数值种类设定谈起。

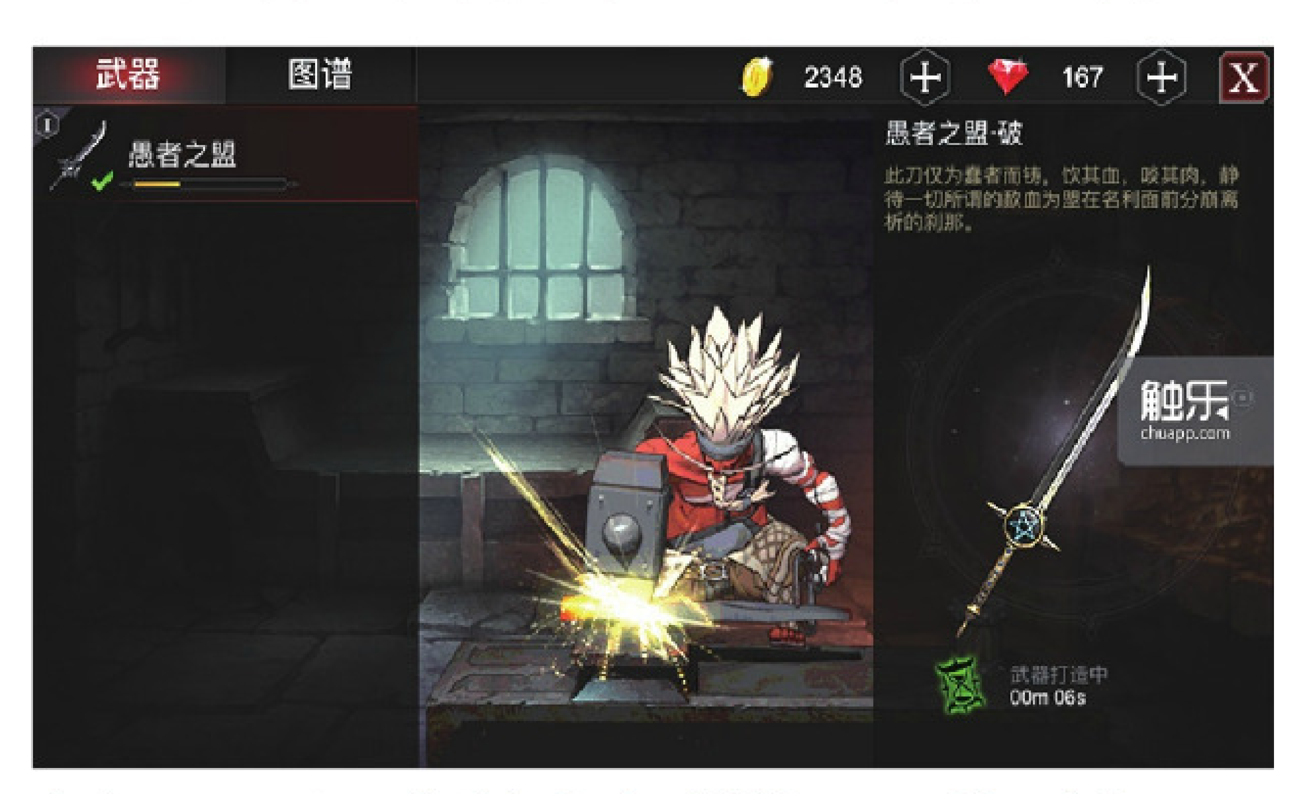
《Never Gone》有着吸血鬼的故事背景，哥特画风很容易让人联想起“恶魔城”系列的《月下夜想曲》和《晓月圆舞曲》，2D横版画面下Y轴以及城镇界面的加入又使游戏有那么几分《龙之皇冠》的影子，而进入战斗后主角的招式动作则变成了“鬼泣”的调调。但稍稍进行了几个关卡的摸索，当游戏的伤害判定和几个名词全部展现在眼前后，我们不难发现，《Never Gone》的几个核心设定“锋利度”“肉质”“开刃”主要还是借鉴了“怪物猎人”（简称MH）系列。

以“怪物虐人”著称的MH系列，是动作游戏里的一个特殊存在。MH系列没有“忍者龙剑传”系列行云流水的连招，没有“鬼泣”系列喧哗乱舞的演出，亦没有“战神”系列气势磅礴的BOSS战，比起上述三个知名动作游戏，MH的战斗节奏要缓慢得多，但其却凭借事无巨细且相对朴实的设定和琐碎的操作要求赢得了一大批死忠玩家，且用户群体相对孤立，大有“掌机界的DOTA”之势。MH有很多复杂的游戏内隐性公式，基础一些的有物理伤害计算公式，稍复杂的有属性伤害计算公式，还有著名的弹刀公式。而《Never Gone》恰恰在公式上对MH系列进行了较为深入的研究，如在物理、属性和弹刀的基础上又引入了自己的“溅射”和“霸体”两种算法。

游戏数值高度公式化的结果是，《Never Gone》游戏中会频繁出现弹刀等对玩家挫败感极强的负面反馈。在MH系列里，玩家武器的“斩味”（锋利度会消耗的数值）的下降是可以通过在游戏过程中收刀并使用“砥石”（磨刀石）补救的，而“磨刀”这项操作也在流畅度上区别开了MH系列与传统动作游戏的



《龙之皇冠》以及一些横版街机游戏是《Never Gone》表现形式上的模仿对象



在《Never Gone》里刷打造或升级武器的素材，可不是件容易事儿



石像鬼的连招几乎不容挣扎，可以秒杀玩家

节奏：MH需要打打停停，随时补给整备，而大多传统动作游戏则更为追求流畅的打击体验，一气呵成。

《Never Gone》使用了“鬼泣”系列有繁复招式的战斗对垒设定，追求连招的快感；却又将MH系列的底层数值嫁接过来，一定程度上破坏了“鬼泣”的流畅度。于是嬉皮士对MH的部分数值进行了简化，武器在攻击过程中锋利度不会降低，但又为了避免使锋利度显得无足轻重，他们又增加了霸体机制来防止因武器不掉锋利度导致的玩家无脑砍杀——BOSS的霸体是有重置时间的，而非像“怪物猎人”系列中的怪物一样被断尾、破壳后无法恢复。

这样的调整看似有所对MH有所取舍并引入了新的机制，但最终呈现的效果便是，没有刷够素材打造好武器的玩家弹刀频繁，输出很低，打BOSS不是一味躲闪伺机磨血便是被BOSS一套连招秒杀，体验较差；刷出了好武器的玩家则实现了制作团队理想中的通关流程，不用太费力便可一路杀到底。

是否刷出好武器，几乎完全取决于玩家的运气。打造武器的材料全部由副本产出，采用通关结算时随机掉落的模式。因为没有自动战斗，玩家每次刷副本都是一个需要耗费一定精力的过程，嬉皮士为了避免玩家浪费时间，设计了一个比较贴心的“预兆”功能，即玩家可以通过进入副本前消耗一定数量的金币进行摇奖式预测，预测出的材料在通关后必定产出。这样一来，玩家相当于花一点点的金币买了份保险，预测到了想要的素材就刷该副本，否则就不刷，有较大选择空间。

《Never Gone》对于玩家连击操作的正面奖励是通过所谓“开刃”机制在数值和视觉效果上给予玩家反馈——其实这个机制来自于MH系列中的经典武器太刀的武器技“气刃斩”。在MH里，太刀作为一把上手相对容易又极具观赏性的武器，深受新老猎人喜爱，以《怪物猎人P3》为例，游戏中是用太刀的玩家在普通攻击中会是气刃槽得以积累，当积累满后按下R键便可使出“气刃斩”，连打可使出四招，若最后一击命中敌人会使武器变色（增加武器倍率），并且会以“气刃大回旋”形式收刀。而《Never Gone》把中这个相对简单明确的武器技搬来并加以改造：普通攻击中会使武器槽得以积累，打满后命中敌人武器会变色并提升攻击力，且分为多个阶段。但由于目前“开刃”的算法是在全部基础伤害计算结束后乘以一个系数继进行加成，所以锋利度不足的武器依然有很大几率发生弹刀，仍然没能有效解决普通难度下品质较差的武器弹刀频繁问题。

熟练的动作游戏玩家，往往都是防反高手。传统游戏平台

上的动作游戏，普通及以下难度其实大多没有要求玩家频繁利用“防御”这个动作，一是因为敌人AI攻击欲望不强且伤害有限，躲一躲甚至硬抗都可以轻松应对，二是频繁的防御也会拖慢战斗的节奏。而高难度下这些游戏就要鼓励玩家多多使用防御甚至防反进行战斗。

所以难度往往是传统动作游戏防御动作使用与否的重要门槛，嬉皮士在《Never Gone》防御使用的范围的拿捏上有些不够成熟。在普通甚至噩梦难度下，副本中与杂兵战斗时，《Never Gone》的防御显得无关紧要——只要多走位躲闪，无伤打小怪不难，但面对BOSS时，哪怕普通难度下，玩家也不得不学会防御，否则像石像鬼“割喉者列宾”一套连招便能将满血状态下的玩家击杀，且几乎不容挣扎的BOSS技能设计，会对轻度玩家造成一种折磨。此外，在BOSS战中想要尝试使出“鬼武者”系列中“一闪”的玩家恐怕要失望了，防御后反击在《Never Gone》中往往意味着你的攻击很可能要打到BOSS的霸体上甚至被弹刀，然后生吃BOSS一套连招而死，风险极高，却鲜有收益。

与嬉皮士交流后，我了解到游戏确实是鼓励玩家防御的，但并不是刻意追求防反，防御与反击的时机需要针对不同BOSS进行摸索。

说到底，《Never Gone》的所谓高难度，并非在手游平台上水土不服。硬核移动游戏的出现是市场细分的必然结果，而《Never Gone》面对的褒贬两极化的局面，很大程度上还是因游戏引导准备不足所致。

传统单机游戏往往有着较为细致的新手教学，动作游戏甚至会在教学关里设置各种数值极为不平衡的杂兵引导玩家使用各类特色武器或技能，而MH系列则是一个奇葩：游戏内几乎完全没有属性方面的新手引导。于是查攻略，自行在游戏外了解“斩味”“气绝”“肉质吸收”等属性甚至计算公式成为了每一个在MH中狩猎玩家的必修课。在数值方面继承了MH衣钵的《Never Gone》在引导流程设计上也没能比MH更进一步，仅停留在了基础招式的教学层面。尽管在游戏的载入界面，嬉皮士加入了一些关于游戏内属性的文字提示，但还不够直观，收效甚微。

与嬉皮士沟通时，他们表示游戏的口碑大致符合预期，但因信息传达不对等导致的玩家流失甚至差评，还是让他们感到遗憾。

我曾以为，嬉皮士或许是有精神洁癖，不愿使用国内手游普遍采用的强迫式引导教学流程，但《Never Gone》团队中负责营销的子健对这一问题的回答，表达了嬉皮士作为一个小型开发团队在经验和人手上的不足。

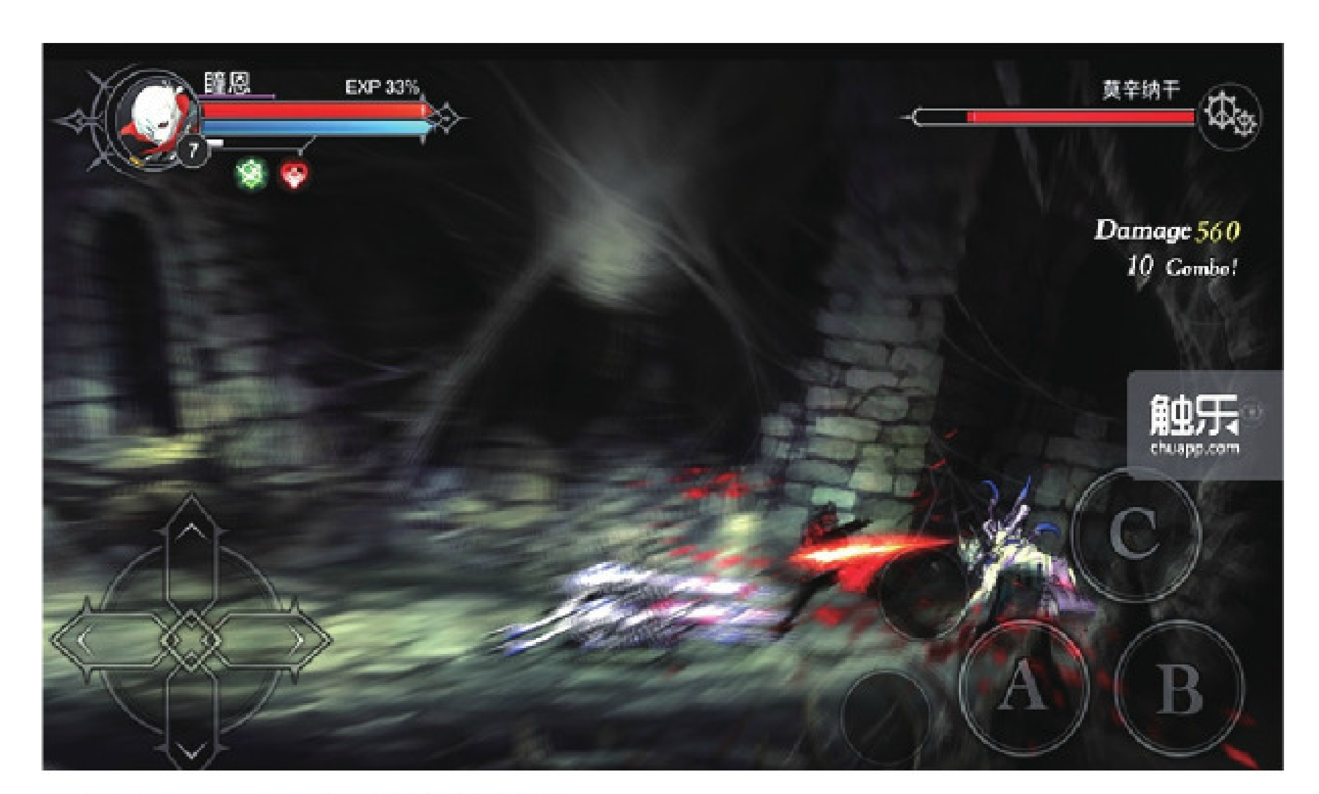
“我们曾想通过网上游戏社区里的玩家视频或者解说来弥补教学引导不足的缺陷，但现在看来当时的想法太天真了，毕竟会去主动看视频的玩家本身也是比较硬核的，大部分玩家感觉到了挫败感便会流失，而非寻找攻略，这也是重度玩家和大量轻度手游玩家的重要区别。”

“我们当然希望更多玩家能体验到《Never Gone》的游戏乐趣，所以针对目前玩家对于数值难度和BOSS行为的反馈，我们会尽快调整；而你所说的通过结合小剧情的引导，让玩家清晰地认识到游戏内各项属性的含义，也正是我们接下来工作的重要内容。毕竟《Never Gone》的网络版将会面向更多不同类型的玩家，固执己见的自娱自乐显然不合适。”

在PC游戏时代，国内的游戏玩家大多没有查找攻略的习惯，到了选择成本更低的手游时代，玩家从游戏流失或者坚持的理由更为简单直接——如果游戏没有让玩家感受到快乐，玩家又有什么理由为你的难度买单？

在把玩家当弱智和把玩家当高玩之间寻找平衡，如何取舍，对于一个本身设定硬核的游戏而言的确不是一件易事。

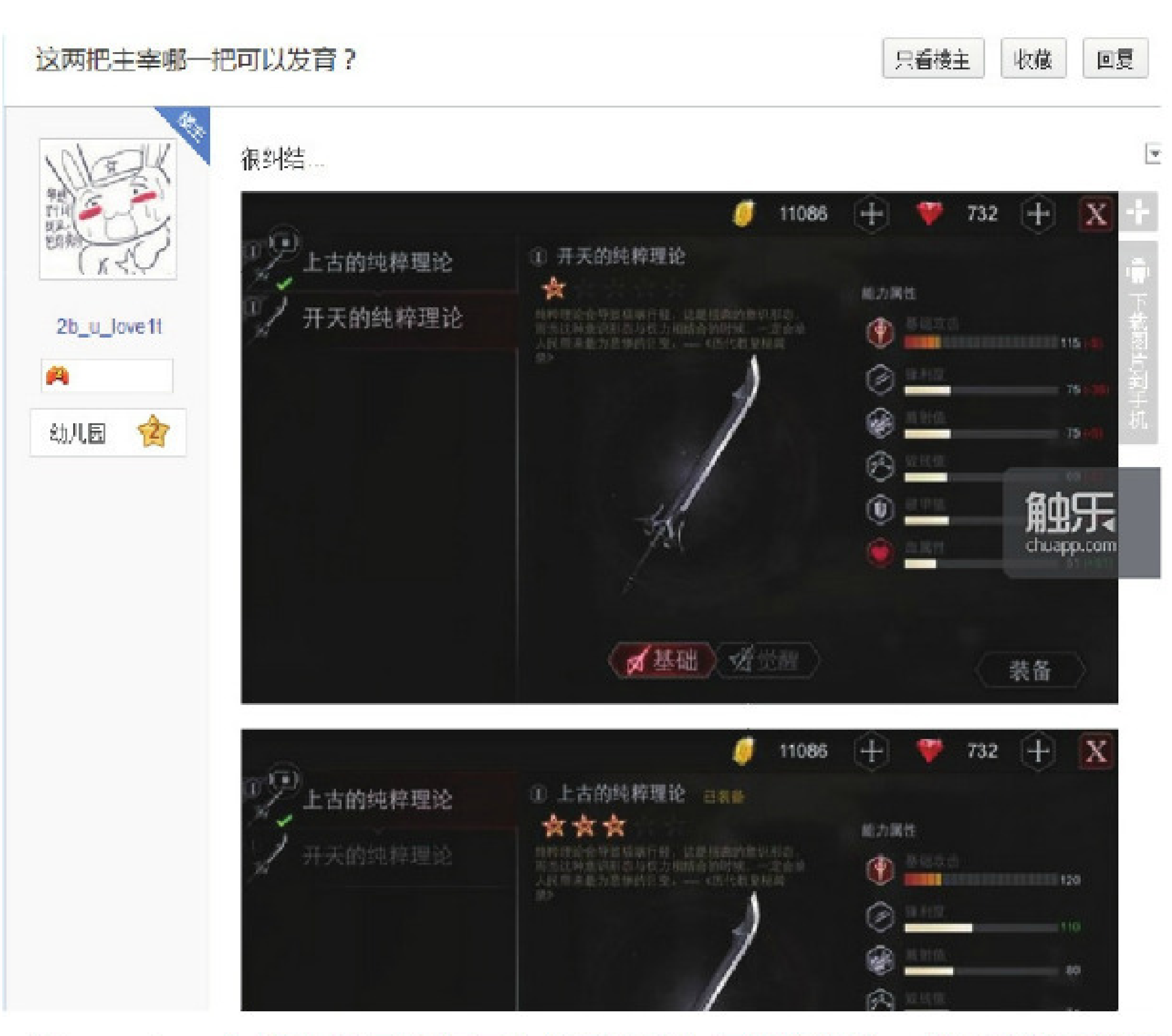
毕竟，在移动平台上，选择成本极低，游戏的大门是敞开着的，所有玩家都可以轻易进入尝试。P



战斗中的动态模糊特效运用较多



第一章的大BOSS骷髅骑士难度反而不大



《Never Gone》贴吧里已经有不少关于游戏内玩法的讨论，但大多数手游玩家是不会主动寻找的

《滑雪大冒险2》的用户筛选

文 | 触乐网 oracle



《滑雪大冒险》（Ski Safari）是2012年的休闲名作，卖0.99美元，这两年新的手游玩家可能对这个游戏比较陌生。它在漫长的产品周期里，获得了无数次苹果推荐，也屡次在国外爬上付费榜前列，当年还有一干打着擦边球的《滑雪大冒险》的山寨产品，可见其庞大的用户群体和口碑。这两年手机网游兴起，付费单机休闲游戏份额减少，难以再诞生早年那种引领潮流的单机休闲作品，使得这类产品某种程度上成为了传奇。《滑雪大冒险》这几年挺低调，没有像《愤怒的小鸟》那样过度透支品牌，时隔三年多，突然看到续作上马，还挺亲切的。

《滑雪大冒险》是我曾经比较喜欢的游戏，要说游戏性有多高，其实并没有多少，玩法特别简单，但有一种奇特的魔性经常会让你玩着停不下来。看上去像跑酷，却有一种同期跑酷游戏所没有的节奏和戏剧性，这是这个游戏最大的魅力，而在最新的续作里，这个魅力可以说是完全保留了下来。

在绝大多数跑酷游戏里，你需要不断奔袭，后面有可怕的事物（怪兽、片警、灾难）在步步紧逼，《滑雪大冒险》也不例外。熟睡的主角被雪崩惊醒，连人带床被抛到屋外，然后开始翻山越岭，逃离活埋之灾。

容错高，是《滑雪大冒险》给人的第一印象。在每盘游戏的前中期，你可以失误多次而不至于Game Over，雪崩不紧不慢的推进，一扫跑酷游戏那种“一磕绊就挂”的紧张感，场景里到处都有企鹅、雪人、雪狼、驯鹿、雪地车、老鹰之类的“载具”，大部分载具状态可以有限叠加，比如你可以和几个企鹅和雪人一起乘坐雪地车，这时候撞到障碍物就只会减员一人，同伴全部减完还有雪地车保命，雪地车撞没了后主角再失误才会倒地——这时候快速点击屏幕，竟然也就毫发无损地站起来了，如果不是大后期，你可以这么失误好几次。

但我们都知道跑酷游戏基本也就是靠紧张的节奏来维持游戏性，容错高了肯定不对劲——所以与其说这是个跑酷游戏，倒不如说是个竞速游戏：雪崩会逐渐加快速度，而玩家也得尽可能地保持高速（多载具状态）来避免被雪崩追上，后期如果失去了载具基本也就意味着Game Over。在这种高速运动中，风险、回报与随机性彼此契合，形成了一种很别致的游戏体验。

“加速”是《滑雪大冒险》中的一个关键设定，有些类似于一些竞速游戏的NO2加速，效果就是给主角一个短暂的冲

刺。这个设定很巧妙，首先它是无敌的，在这个状态下可以无视所有障碍；其次它可以叠加，在加速状态下再次得到加速，就会有进阶的效果，视觉（火焰尾迹变色）和实用性（更快更久）大增。

最后，加速是如何获取的？在游戏中，每到斜坡或悬崖，点击屏幕会让主角借势跳得更高，这时长按屏幕即可后空翻，安全落地即有加速效果。这种设定有些像前些年的《完美机车》（Pure，一个特别棒的竞速游戏可惜没了下文），空中做翻滚之类的特技会得到No2，一旦完美落地就能冲刺，成就感和爽快感兼具。此外，如果在如果完整地吃到一列金币，也会获得一层加速，在空中下坠时间太久时，一样会获得加速。这些桥段配合加速本身的无敌属性，便催生出一些针对性的玩法。比如一块大石头前面有一列金币，这时候无需闪躲，吃掉金币后的加速效果便能撞碎石头。任何能跳跃的地方做尽可能多的后空翻，落地后不仅能避免意料之外的障碍，偶尔吃到金币还有可能叠加出少见的最大加速（蓝色火焰），加速相当于一种调剂，既舒缓玩家的神经（有无敌安全了），又能给与更多的刺激（速度更快了），而这个游戏最爽快的往往是这种时候。

由于游戏是边滑边跳的，交互的载具也多，随着跳跃角度不同，玩家的运动轨迹和落点有着非常大的不确定性，甚至会出现你完全不操作反而比操作时发挥更好的情况，基本上常玩常新，很容易出现“虽然感觉也没多大意思，但不知不觉就玩了好多次”的结果。

但等等，现在分明是《滑雪大冒险2》上架了，为什么前面还是用很多篇幅介绍了《滑雪大冒险》的特色？因为2代相当于初代的加强豪华版，进化更多的是表现形式与游戏模式。2D改成了3D，有了新的场景，照片模式加入后与3D视角配合得不错，新增的多人对战也富有诚意——不是那种看谁跑得远的单调比拼，而是会不断出现各种限时的挑战任务（如在云上滑行、连续跳跃XX米），完成任务最多者方可取胜。但总的来说，新作在玩法上没有给出多少新鲜元素，几乎完全沿用了初代的设定。新的主角在空中不仅能后空翻，还能做特技，可惜特技元素没能跟玩法产生足够的联动，而是游离于表面，让人扼腕。

当然作为手游续作，其实能做到这一步已经可以了，纵观一些叫好又叫座的手游系列，续作也鲜有突破。《滑雪大冒险》在国内的玩家群体是比较可观的，在这个基础上做做社区传播，光靠初代的玩家，新作应该也能维持一个不错的收成。

然而与此同时，一个不能回避的问题也随之而来，国服和国际版有些不一样。

这是个老话题了，之前我们曾以“重视游戏体验的玩家视角”探讨过这个话题，得出的结论是国内的代理普遍不太能要，中国式的本地化已经是主流，魔改是家常便饭，劣化体验不值一提。类似的批判做了挺多，但这次我打算更辩证地说一下这个现象。

《滑雪大冒险2》的国际版《Ski Safari 2》是个付费游戏，售价1.99美元，而国内版是个免费游戏。一个付费，一个免费，接下来我们看到二者的所有差异，都是因付费模式的根本不同而产生的。

一说起本地化，人们总会想到“内购变贵”“广告变多”“难度增大”等闻之色变的魔改。这次《滑雪大冒险2》话分两头说。一方面，在免费之余，很多内购还变便宜了，典型的是一些道具和装饰品，价格都有了不同程度的降低。

但另一方面，解锁新地图的门槛，在国服里极大地提高了。《Ski Safari》解锁两个地图所需要的金币分别为1000和2000，而《滑雪大冒险2》各需要30000，显然光靠游戏里收集金币去解锁新地图，比国际版要漫长很多，后者大约玩三四次就能凑够开下一个地图的钱了。

国服当然为不愿意重复收集金币的玩家提供了第二种选择：花18块钱，就能解锁一张新地图。

这笔帐，很耐人寻味。顺理成章的想法是，虽然国服是免费的，但两张新地图需要合计36元来解锁。虽然国际版要卖12元，解锁地图却不费吹灰之力，显然国服更坑爹。

但反过来想，国服免费就能玩到一个地图，剩下的内容慢慢打也总能免费获得。而国际版不花钱压根玩不到，毫无选择的余地，显然国际版更坑爹。

至于哪种想法更合理，取决于屁股坐在哪里。通常传统玩家更喜欢前者，而那些无意识的，庞大的（多半不会来看这篇文章的）真·手游用户群体，则往往更青睐后者。归根结底，这种裂化来自与完全相反的付费模式，习惯了免费思路的用户不可能合理地估计付费游戏的价值，而习惯了付费游戏的用户也不可能合理地估计免费游戏的价值，站在各自的立场来看，对方都是不合理的。



互相坑一坑，玩家商家都欢乐



1代的圣诞地图设计得非常赞，当你得到三头驯鹿圣诞车时（很依赖运气和技巧），游戏体验完全上升了一个台阶

《滑雪大冒险2》国服改成这样，正反效果都有。正面效果是更多的人玩到了这个游戏。负面效果是想体验比较“正常”的节奏，需要花费3倍于国际版的钱。这是一个必然的结果，免费游戏中的付费玩家向来不是在为一个人付费，而是在为一群免费玩家付费，相当于被迫承担“吃白食的”那部分的成本，所以在免费游戏中的付费总是偏贵的。

当然，一定会有玩家很生气地说，保留国际版的定价不就好了吗，我愿意付钱买！

改成付费游戏，国内的代理方游道易应该没这个勇气。而且现实点，这个勇气的价值有多大也很存疑。一个理想化的状态是，这种付费游戏越多，对玩家的教育意义也越大，会有越来越多的玩家能体会到一个“正常游戏”的设计美感。但即便真有这个作用，也是一个漫长的过程，具体到单个产品时，如果《滑雪大冒险2》真的是一个原汁原味的付费游戏，这或许会赢得一些叫好之声，与此同时，那些原本可能对这个游戏有兴趣的玩家却去玩另一款免费游戏了。

现实便是如此，上周App Store推荐的游戏质量都挺高，有着不少好玩的付费游戏精品，但在国内这种消费习惯下俨然十分乏力，最大牌的《Lara Croft Go》也就付费榜20名的档次，App Store首页大图推荐的《黑白雨夜》在很厚道地提供了中文版的情况下，只徘徊在100名，基本没什么下载量，虽说跟游戏频频闪退导致评分低有关，但这个数据也还是太惨，那么《滑雪大冒险2》又何必去当炮灰。

于是我们就注定只配玩本地化版了吗？其实以前有过一种折中的局面：国内在推出本地化版的同时，也在商店保留一个国际版，通常国际版和国内版不是同一个App ID，在技术上是可以实现双版本共存的，之前的《Ski Safari》初代和《植物大战僵尸》都曾这么做过，虽然这个国际版的下载量可能很低，甚至没多少人知道这回事，但好歹提供一个额外的选择。可惜后来这种双版共存的情况就基本销声匿迹了，因此《滑雪大冒险2》的中国区也没提供国际版，即便出于商业的考虑是正常行为，不喜此道的玩家还是会多一些怨念。而且国服地图解锁贵不说，改吧改吧弄出个“游戏币”来，多人游戏还要用币，凭空多出一个付费点，虽然改成免费后增加付费点也是常态，但任何知道国际版可以无限联机的玩家，大概都会强烈地抵制这个改动吧……P



解锁新地图需要的金币

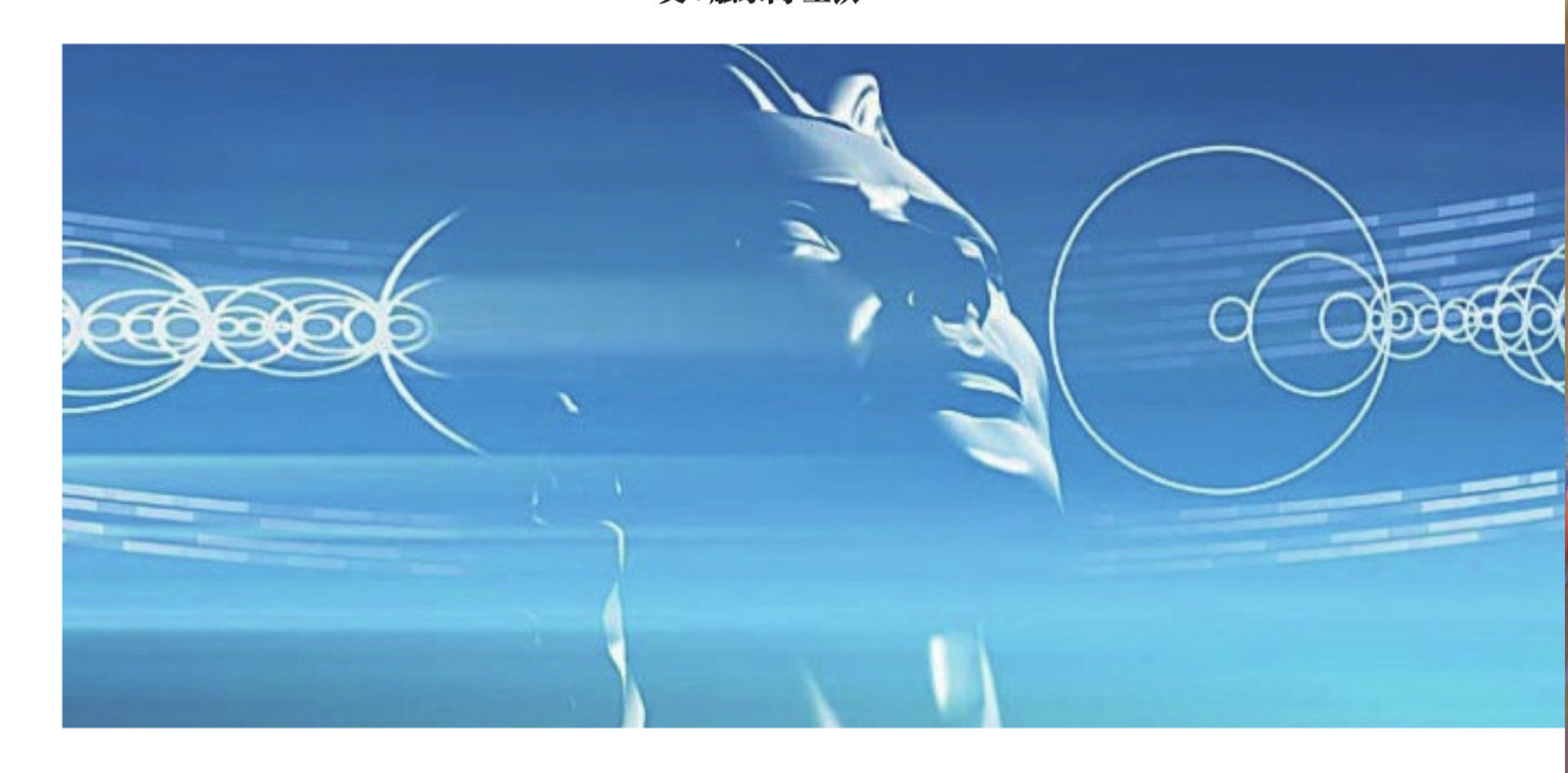


虽然主界面和初代基本一样，但增加了一些细节，玩家可以进到一代经典的房子里以拟物的形式选择菜单

游戏默认有全屏广告，很影响体验，但购买任意内购后，广告自动消失，也算厚道，但应该是由于疏忽，当前版本并没有提醒玩家可以这样去广告……

游戏职业“三大混”

文 | 触乐网 生铁



这次推出的这个文章选题，我知道可能会让很多人不高兴。因为它涉及到很多我们这个行业里的身边人。但是别忙，且听我说。

大家都知道，人世间不同的职业，入行门槛有高低之分——我到总结是，“门槛高”绝不是高在干活的手艺上，是高在家伙什上。学建筑、学临床医学，都需要学5年。因为你要想设计楼房、要当医生，上手要掌握当东西就多。但编辑的入行门槛就低，是人就能干。当然这些行业进到门槛里面，手艺高低，那当然是天壤之别。医生笨的有把纱布忘病人肚子里的，编辑做好了，也是一盏思想的明灯。

手游行业的不同岗位，同样分门槛高低。程序、美术，一般中小企业的老板也不敢太得罪，因为走了就真没人能替代了，是看得见摸得着的，程序员不高兴了再写个时间锁要挟公司也是难办。但也有一些岗位，和编辑工作一样，是来个人起码就能坐下来干，而不至于让那座位空着的。

我们这个文章要说的，就是游戏行业的三个门槛不高、来个人就能干，但干好了却非常难的职业：运营、商务、策划。

运营篇

“真正的运营是要具备极强的数据分析能力和用户感知能力的，不用说其他项就单纯的说这两项能力我认为这个门槛应该也不低吧！”——Layabox总经理谢成鸿。

“我认为好的运营人员的重要品质是：协调沟通，信息收集，接触面要比策划更广，也要理解策划理解市场。”——心动网络CEO黄一孟。

“运营岗位，需要对数据敏感，对用户的生态和舆情敏感，要有好奇心。”——盖娅网络创始人王彦直。

这是记者在采访部分业内人士时，他们对运营这个岗位给出的看法。其中的核心是对数据敏感、对用户的感知和协调沟通能力。这三种要求乍看起来都是一些虚词，我们不如用案例来看下不好的运营是怎么做的。

我们假设某公司上线一款新ARPG手游，产品经理要求运营这个月给做出10万的收入。

运营会怎么做呢？

做法A：那还不简单，不就是打折嘛？按套路来吧——十连抽、反钻、打折、“抽X次必出什么卡”、“钻石XX节日期间打XX折”、“开宝箱有必得奖励”。我给你做点打五折的活动，怎么10万收入也够了。

做法B：思考做符合游戏特点的竞技，挑动公会之间的战争，甚至利用公会会长来拉动游戏内部的销售。

当确定了运营的方案后，面对游戏的研发人员，又会有两种做法：

做法A：“我就是给研发提需求呗。”这类运营人员会和研发人员说：“你给我做一个坐骑系统、道具系统，做完了收入一定提升！”

做法B：主播、销售、淘宝等各种长效、短效双管齐下，在游戏现有的结构之上设想一些切合时间点的活动，并向研发人员讲清自己的需求，相互配合在最短时间内做出活动通知。

其实很明显，做法A都是混子运营的做法，而B是优秀运营的做法。

混运营怎么混呢？

特别简单。游戏拿过来，甭管你什么游戏，都有一套固定的套路，这些成套路的东西本身很简单，没有什么技巧性。任何一个MMO或者卡牌等类型游戏，都有自身的运营套路。只要不是太差的游戏，运营只要按着这个套路去做，短期内拉动收入很容易。一个新入行的运营，只要在有经验的老运营带着去做，第一个月上手，第二、第三个月这些套路就能轻车熟路了，技术含量非常低。所有的这些我们在游戏里司空见惯的东西，都是特别简单的，任何人都可以做到。

那么什么是一般人做不到而优秀的运营能够做到的呢？优秀的运营会从运营的角度去帮助研发改进产品、去实现商业化。一个游戏运营商拿到一款好的手游产品，好的运营知道怎么能让产品商业化，让它能够更好迎合市场。这是优秀运营的作用之一；优秀的运营人员的第二个作用就是他能够找到这个市场的一些趋势。我们能先走到这些趋势里去；第三个考验运营人员能力的点，就在于运营能否在不伤及游戏的情况下赚到这个钱。

运营的作用是什么？

运营是在不改变游戏大的框架下去让游戏赚钱。如果运营不断给研发提修改游戏的需求，也是很不合格的。更极端一点说，游戏研发做一个游戏，运营今天提一个需求，“来你给我做这么一个系统”——是，增加这个系统做出来是能赚钱，但你得开发两个月，这种需求根本就不应该从运营嘴里提出来。运营提出的需求应该是完全基于游戏现有的框架去提。如果现在游戏支持抽卡系统，那么运营可以要求做一个抽卡返奖的活动，并利用这个活动产生其所需要效果；如果现有的游戏不支持装备系统，那运营就不该提出和装备系统有关的需求。不停提出对游戏伤筋动骨要求，最后的结果就是活活把游戏拖死。产品最终的发展方向、脉络，还是应该由产品经理把握的，运营永远都是提怎么把他那个模块更好地商业化。不应该是运营提一个建议，让游戏变成另外一个游戏。总之，差运营是两种极端。一种就是一张嘴就是特别大的东西，让研发去开发一个新功能,漫无目的和开发提需求；另一种就是促销、促销、再促销。运营就是促销，就是做活动、打折——走这两种极端的都是不合格的运营。而优秀的运营会在不伤害用户的情况下做到这个事情，既不伤害用户，又不会给研发提出特别夸张的要求。

混与不混的区别在哪里？

那么到底是什么决定了混子运营和优秀运营的这种区别的呢？根源在于这个运营对钱是否有嗅觉。一个运营应该是一个能够闻到钱的气息的人，因为运营的核心是收入。

当产品经理在面试运营时，不应该关注一个面试运营职位的人之前做过什么，而看重核心一点——即看他对钱的渴望强不强，他对赚钱本身有没有兴趣，这是最关键的。一个人绞尽脑汁就是在想赚钱，只有这样的人，才是最适合当运营的。“我希望他在乎利益，只有他在乎利益，才能做好运营。他存在价值就在于他不惜一切代价为你达到赚钱的这个目标。甚至不是很正的路子。”一位不愿透露姓名的行业高管这样对记者说。

举个不恰当例子，一个优秀的运营人员，会在你发现股票市场火了之前已经提前进场，他会在房地产最火的时候投资房产，甚至假如烤羊肉串利润最高的时候，他就投身到烤串的视野中去——这样的例子虽然有点夸张，但或许只有这样的人才才能在运营中如鱼得水。

同样是一个日常的活动，让一个对钱有嗅觉和没有嗅觉的人在运营，是有很多差别的。假设一个手游有抽卡活动，庸常的运营可能会设计一个“2800钻做十连抽必送某高级物品”；但是一个对钱有嗅觉的运营也许会告诉你，大多数用户从观念上承受不了一次消费2800钻，你应该是让这2800钻消费后返800钻或者做打几折活动，给玩家造成钱永远花不完、并且再凑一点钻石又够一次十连抽的心理感受。

又比如运营通常会策划这样的活动——用户每内购满100元必得一样宝物或装备。但这对用户的期许而言还是不够的，更符合用户心理的或许是“每消费100元就能得一次抽奖（或彩票、或转盘）的机会”。虽然两者看起来相似，但其实对用户心理的把握却区别很大——用户更喜欢这样的消费。这也就是所谓在不调整活动价位的基础上刺激用户的消费——这才一个优秀运营应该做的事情；而至于说跑去要求产品部门做一个新的系统则更是错误的做法。运营心中应清楚，产品是主导，运营应该很早地加入到产品开发当中去，但是运营不要打破原有的结构，因为你一旦打破、改变制作人的想法，游戏也许多半会走向灭亡——因为这个时候对制作人而言，这个游戏就不再是属于他的作品的，他就不会再舒服了。总之，运营的作用是帮助产品做商业化，帮助的概念也就是我们本文最初提到的“协调沟通”素质。



对研发提需求，也是一种技巧



运营在英文中“Operatin”的含义，比中文更强硬

写到这一部分的最后，再补充一点——究竟什么是“游戏运营”的定义呢？你可以把游戏的运营理解为游戏作为一款产品推出后，让它从一个产品变成商品并且监督和维护其整个销售流程的岗位。运营包含了运作和经营两重观念。这个概念是围绕网络游戏而产生的，而在英文里，“游戏运营”被叫做“Game Operation”。

商务篇

什么叫商务？

商务广义上的概念，是指一切与买卖商品服务相关的商业事务。心动科技CEO黄一孟对触乐记者这样形容游戏行业的商务岗位：“商务就是销售，能够将最优秀的东西提炼包装，并推广给市场。同样也需要能够认识到好的事物，其实就是公司对外的一个接入点。”

在高屋建瓴的定义之后，我们来看看在手游行业，商务的最核心的职能是什么。由于国内手游行业发展的一个畸形的、渠道为王的形态，大家对商务这个职位的定位，其实就是代表游戏厂商去去和渠道要资源。

那么什么样的游戏才需要商务呢？B级或B级以下的游戏不需要商务——有商务去推动这款游戏的销售其实也没有太大补益，游戏不行就是不行。A+以及S级的产品也不需要商务。《炉石传说》和《梦幻西游》需要什么商务？S级产品摆在这里，不但不需要商务，游戏开发商还可以把渠道商叫到自己公司来谈自己开出的条件。客大欺店，一个一流的游戏能让渠道的3/7开的分成比例倒过来。

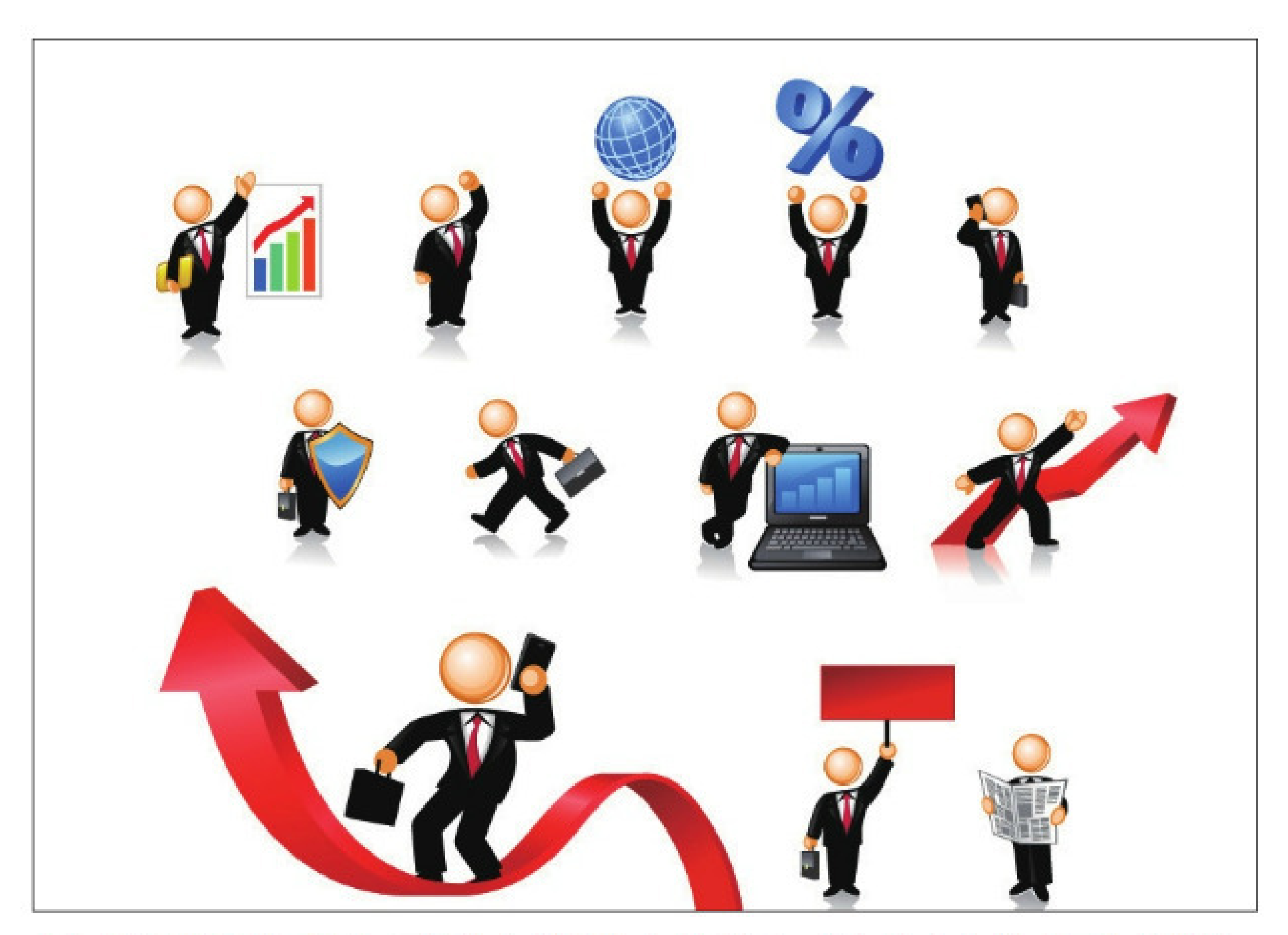
那么什么样的游戏需要商务呢？介于B和A之间的产品，是需要商务的，但是商务要能“影响”渠道，才叫商务。现在渠道商有个流行的词，叫“标配”。这是一个失败的词。假设公司做一个手游，让商务去和渠道商聊资源。回来一问拿到什么资源了？商务兴高采烈地说，拿到了渠道商的“标配”资源——标配就可以认为是没有资源。因为本质上，任何渠道在新产品上线时都会给这个新产品一个资源——比如首发的宣传、开服的宣传等，这些资源都可称作标配，是任何游戏进入一个渠道后该渠道都会给的资源——这个根本不能体现出商务的作用。

什么样的商务才是好的商务呢？

能搞定渠道的商务才叫好的商务。怎么才算真正“搞定”了对方呢？这里有几个衡量标准：

1.这个渠道里应该有能够给你真实信息的人。

案例：某游戏公司云因一款武侠MMO手游，公司的商务经理小张找到了一个符合自己游戏的渠道，是一家小说APP。小张先找到了这家小说App的副总A，并与对方进行了初步的情感联络。小张对A副总说，希望在小说App的推广下，自己公司的这款武侠游戏每天能有5000个用户的下载量。A副总表示没问题！小张很高兴，又请A吃饭又陪他聊天……一切都做到位后，小说App也确实推广了这款武侠游戏。但是推广之后发现，游戏的下载量确实达标了，但收入却差强人意。苦恼之余，小张又因为一个偶然的机会，和这家小说App的员工B取得了联系。B并不是什么公司高管，只是负责联运的人。小张和B比较谈得来，有一次小张聊到下载转化率不佳的情况，B对小张说：要不然你试试在我们App的VIP的界面做广告？原来这个小说App虽然是免费的，但是VIP栏目是要收费获取收益的，只有花得起钱、愿意消费的人才会进入这家小说VIP的页面。VIP的位置虽然每天可能只有500个用户的下载量，仅是副总A所能给到的1/10的用户资源，但最后小张惊讶地发现，这500个用户带来的收入是5000个用户的位置的10倍，相当于这个VIP界面位置的用户价值是之前位置的100倍。


商务能够将最优秀的东西提炼包装并推广给市场，努力为企业带来更高的收益

2.能有一个渠道能在关键时刻去尽力帮助你。

不管一个商务和多少家渠道打交道，终归你应该有一个渠道是在你最需要的时候支持你。一个优秀的商务不该以“我认识多少大佬”为荣，而是应该以自己真正能够掌握多少可靠的人脉目标。行业里现在有各种刷脸的所谓沙龙、座谈会、峰会。很多商务聚集在里面挨个换名片——这并非无用，但如果仅仅依靠在这里结交朋友，最后恐怕也落不下任何有价值的关系。在这种人潮人海的场所，如果你真的相貌气质出众，或许别人能对你留下个印象——但这也没有实质的用处。最终别人是否愿意帮助你，取决于你能为对方提供什么样的利益。没有实际的利益作为依托、没有实际的个人感情作为依托，这些都是过眼云烟。

“我前几天面试一个商务，感觉这行业里没有他不认识的人。”某手游公司总裁对记者说，“但在这个人的简历里，却没有一次成功的案例。我问这个来应聘的商务人员，我说你认识这么多人，为什么没推成一个游戏？”拥有这样简历的商务人员不在少数。在一款手游上线，需要商务推进销售的关键时刻，那些点头之交的人是不会帮你的。

取得关键性渠道的关键时刻的帮助，最重要的当然是利益，对于大的渠道，甚至游戏公司会以出让股权的方式获取支持——可以用很多方法多种多样，但利益绝对不是一个商务人员唯一应该看重的点，如果渠道商和你的关系没到这个地步，对方也未必愿意接受你所提供的利益。

3.对游戏行业、对自家产品是否了解

作为合格点商务，专业性也是必不可少的。你要了解渠道每一个资源位的价值——渠道什么位置好，什么位置差，每个位置

点击率是多少，能带来多少用户等。其次合格等商务要对自己公司的游戏有深入了解——这个游戏的质量如何、收入结构是什么样的、未来几个月内能给渠道贡献多少收入——这些作为商务人员，内心都应该是有数的。包括PR推广、广告规模、微博和微信营销以及这些手段上能带给渠道的利益——其实作为一个商务要了解的东西要更多。渠道在乎的是手游产品吸不吸量，商务对外围的推广有了解，对渠道、对产品、对运营有了解。它的专业不是要求对某一项特别精，但需要综合了解，这样才能灵活和渠道去打交道。

这个工作难度非常高的，但很多做这个岗位的人往往只是走一个形式。某游戏公司总经理曾就手游行业的商务岗位对触乐记者这样说：

“商务这个岗位，现在大家都缺商务，我们公司也缺！在手游时代商务工作变的很重，因为缺人很多公司在招商务的时候条件就放的很宽，估计现在有很多公司的商务还是属于不懂游戏的状态，所以这就给大家造成了商务入行门槛低的假象，其实一个好的商务要具备极强的资源整合能力，说白了就是在你什么都没有的情况下也能为公司变出资源来，另外还要具备很强的市场战略感知能力，知道什么会成为未来行业的主流方向，同时还要深深的了解游戏和游戏用户，还有就是第一线的销售与公关能力；需要具备的条件如此之多，大家还会认为门槛低吗？”

好商务的特殊能力

如果要把商务这个岗位做好，难度是非常非常大的，需要具有一些“特殊的能力”。这些能力不是传统意义上的能陪人吃饭、会喝酒、会唱歌，而是必须要在第一次和你的目标对象见面的很短的时间内，让对方感觉到，你和对方一见如故，关系特别熟，而且优秀的商务会时不时给你这种感受——往往只见面一两次，当第三次请你帮助他（她）时，就能把你捧得特别舒服，让你觉得自己位置特别高，并且让你有一种熟人的亲切可靠感——这个忙你不能不帮。无形中商务让目标对象也产生了“两人确实是非常熟的朋友”的幻觉。

这个所谓的特殊能力的背后，就是商务洞悉人心、可以敏锐地把握到每个不同的人的需求的能力，从根源上了解对方的需求——能做到这点非常难，不能强求，否则也就无所谓特殊能力。但一个及格的商务，至少要做到一点，那就是对目标对象的日常关系的维护，必须从心理上做到一点——我一定要把对方当做自己点亲人、当作自己点兄弟、朋友来看待，绝对不能把对方只当做一个只用一次的人——用的时候想尽办法谄媚对方、不用的时候就不搭理对方，用人脸朝前，不用人脸朝后，这是做商务工作的大忌。商务只有把自己的位置放对，才是能够深入了解目标对象需求点第一步。哪怕在不需要对方帮助的时候，商务也应记得细水长流维护好和对方的关系，这样在你有需要的时候对方才会帮助你。人都是感情动物，一个生日祝福、一个简短的问候电话、分享一个对方感兴趣的美食信息……“勿以善小而不为”也是可以套用在商务工作的身上的。

说到优秀商务的特殊能力，就要用混子商务的失败案例来对照一下。

失败商务案例a：

某手游公司的商务经理小张（又是小张，小张真倒霉）接待从外地来的某渠道商代表。首次见面，交谈的过程中小张不停地夸自家地手游产品如何之好！他深知作为商务要了解自己公司的产品，所以在接待渠道商之前，昨晚没少做功课。但是在见面交谈的这个过程里，渠道商代表突然问了个问题：“这次我们几个同事一起过来的，你们这儿有什么能玩的地方吗？”

这话其实点得已经非常明确了、意图清晰，但小张还在说自家的产品如何如何好（昨晚背的大段台词毕竟刚说完一半）。好不容易听小张背完了自家产品的台词后，渠道商代表又问了一遍这个问题——附近有什么可玩的地方吗？小张张嘴说出了自己平时中午工作餐的若干餐厅名字。

商务小张犯了什么错误——他不了解目标对象的需求和想法，听不出对方话里的意思。人家大老远从外地过来，根本不是来和你聊产品的，就是来玩玩，并且希望你能陪同，这些还用说得再明白吗？

失败商务案例b：

小张在上一次接待渠道商代表的工作不太成功，被领导狠批了一顿。小张痛定思痛，他听说某渠道商来了一个新的副总，急需做出一点成绩以显示自己的能力。小张自报家门，来和这位渠道商新副总沟通。这次他闭口不谈产品，进门寒暄后就和渠道商副总说：“晚上咱出去玩会儿？我请您喝酒、唱歌！”

没聊一会儿，对方把小张请出了办公室。

商务小张犯了什么错误——和案例a一样，不了解目标对象的真实需求。新进入公司的渠道副总，急需业绩来表现自我，对产品是有要求的。如果游戏公司的产品数据不行，产品质量一团糟，哪怕是夜夜笙歌对方也不会领你情的。另一个错误是，利益不是万能，在最基本的信赖尚未建立时，就用过于生硬的方式讨



必须有一个渠道能在关键时刻去尽力帮助你，才算真正做好了商务的工作


作为商务需要了解游戏行业的资源价值


商务的特殊能力：给对方一见如故的感觉

好对方，造成反作用。

游戏行业的商务需要坐班吗？

不妨极端一点说，一个优秀的商务，不仅不应该在公司坐班，甚至不应该在上班时间出现在公司。商务应该不是在外面和客户交流，就是在去和客户交流的路上。

当然，交流的手段也要根据交流的对象不同而有所变化。“县官不如现管”，老话套在今天也奏效。有很多时候，商务搞定了一个渠道商的最高的领导，并不一定就能顺利开展工作。越是大公司，你从高层往下推一个决定的时候就越吃力——也就是说，即使马化腾答应让你的产品加塞儿进微信，也并不以为着这件事就真的能做到。相反，很多细节资源都在渠道基层执行者的手里。

换言之，渠道商一个基层的技术人员如果和你关系很好，他就能将你的游戏排位调高，甚至不是危言耸听地说——一个300万／月的广告位，是需要你的产品每月能给渠道商贡献50～100万收入才可能获得的位置（并且仍需商务去竞争公关），但可能因为你和这个技术人员是发小，看到最近半月没有太好的游戏产品，也许就把这个广告位给你了——成本之低，低到难以想象。而这一切，考验的都是商务到能力。

混子商务的故事几乎每天都在手游圈里上演：带着自己公司的游戏，跑去各个渠道评个级，回过头跟公司说，我们游戏被评为C级，所以渠道不给我们作推广了；或者回来和公司说：我们的产品被渠道评为B级，经过我的努力，渠道给了我们一个标配资源。

而优秀商务的故事，则是这样的：他会在电话里告诉公司的总经理，他刚刚搞定了一个渠道的关键人物，虽然产品现在是B级，但因为我对对方所产生的影响力，对方答应给我们A级产品的推广——这并非天方夜谭，这些优秀的商务就在我们身边。

关于商务这个岗位最后要重复的忠告是：凡是在只有需要的时候才会彼此联络、说话的关系，都是虚假的关系，都是无法长久的关系。

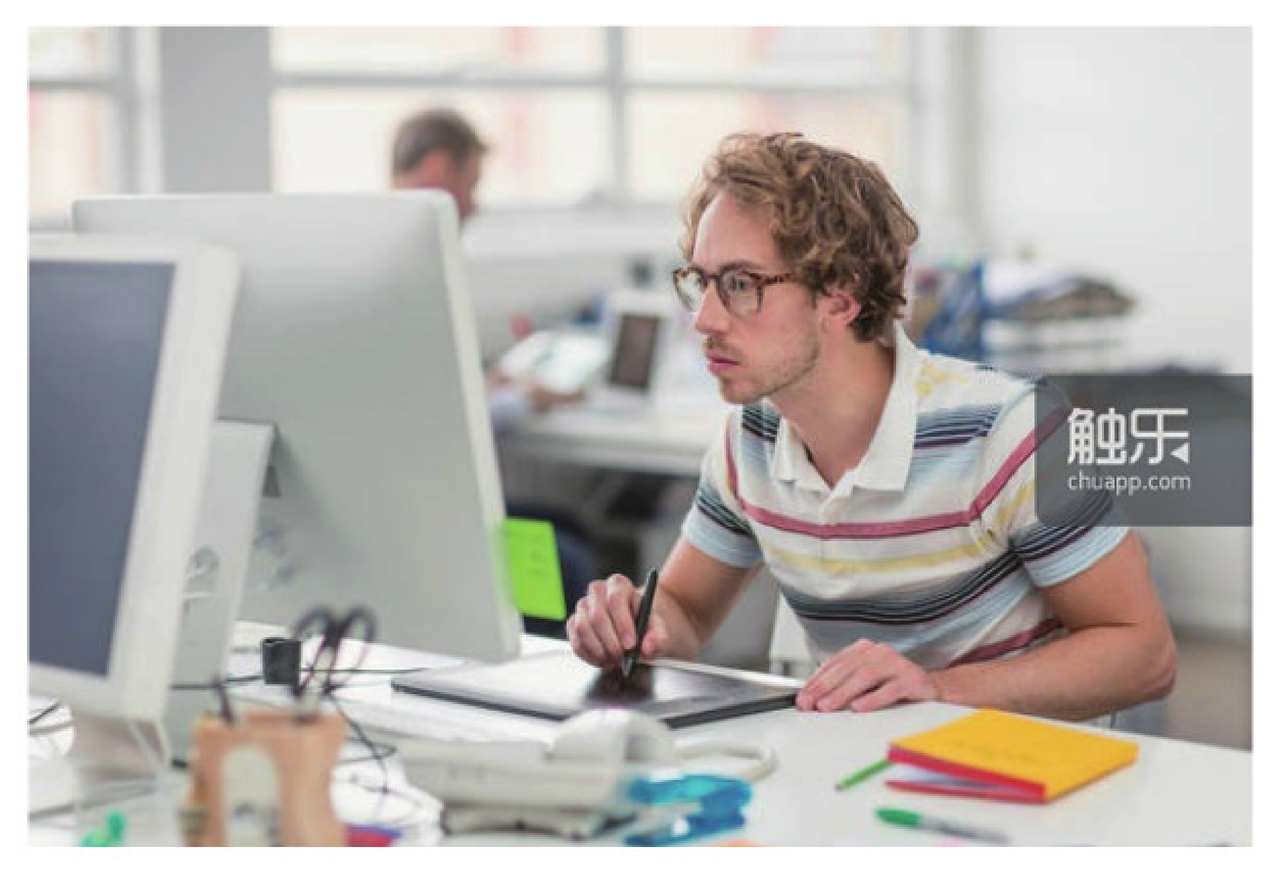
策划篇

什么叫游戏策划呢？

这事儿还真得掰开了说。

我们平时所说的策划，并非英文中Designer词义所能涵盖的。在西方的游戏开发企业里，实行的是制作人（Producer）制度。制作人出身也许是程序、美术甚至HR测试员。在他的开发团队中，并没有像我国那么细化的策划体制。比如“剧情策划”，在西方开发团队中由脚本设计师（Script）负责，游戏设定、游戏玩法是游戏设计师（Designer）提供想法后，和制作人、美术、程序共同沟通商定的。而我们网游、手游所谓的“数值策划”，在英文中叫做Monetary，也是近年来F2P手游和网游兴起后才有的岗位。

而中国大陆自从开始有原创游戏开始，就有了“策划”这个名号，究其根源，是来自台湾省游戏行业的叫法，而台湾省的这种叫法则来自日本同行。所以，严格来说，我们今天所谈到的“游戏策划”，如果拿西方的游戏概念来对比的话，应该是混合了Producer、Designer、Script的综合角色。



对于“策划”的概念，中外其实有点差别

因为策划在网游、页游、手游中的重要作用，所以现在有了Game Planner的叫法。而至于数值策划、商城策划、功能策划、活动策划等职能的细化，则是因手游、网游等产品系统不断细化等需求而逐步形成等。

指游方寸的市场总监方涛在采访中对触乐记者阐述了这些不同类型的策划对于业务能力的要求的侧重点。

商城策划——比较要求对游戏玩家群体和游戏的经济体系极为熟悉。

功能策划——要求对未来有一定前瞻性，但也同时要求对游戏玩家非常了解。

活动策划——相对其他策划容易一点，需要对经济体系（道具存量——玩家需求等）有一定了解，具备逻辑能力即可。

数值策划——如果是研发期写数值的（攻防加减、百分比等等），那么就是对数学上要有天赋。

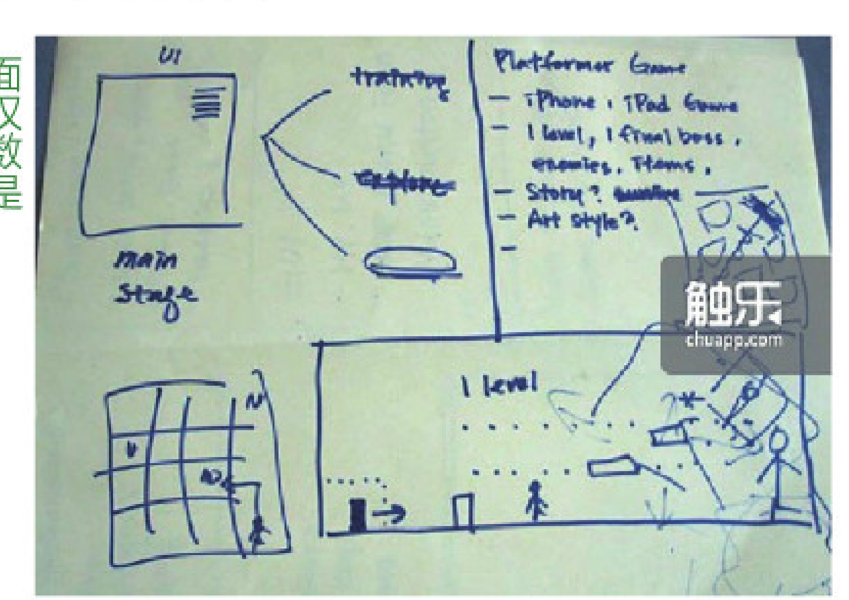
不过最后方涛也补充说，“听起来一堆Title很多，但其实通常一个公司的策划人员就那么几个人，你不上我上。”而在一些十人左右的独立小团队，策划往往也只有一个。擅长数值的策划也要来编剧情（或许这也是为什么很多游戏的对话剧情特别突兀的原因）。

混策划是什么意思呢？

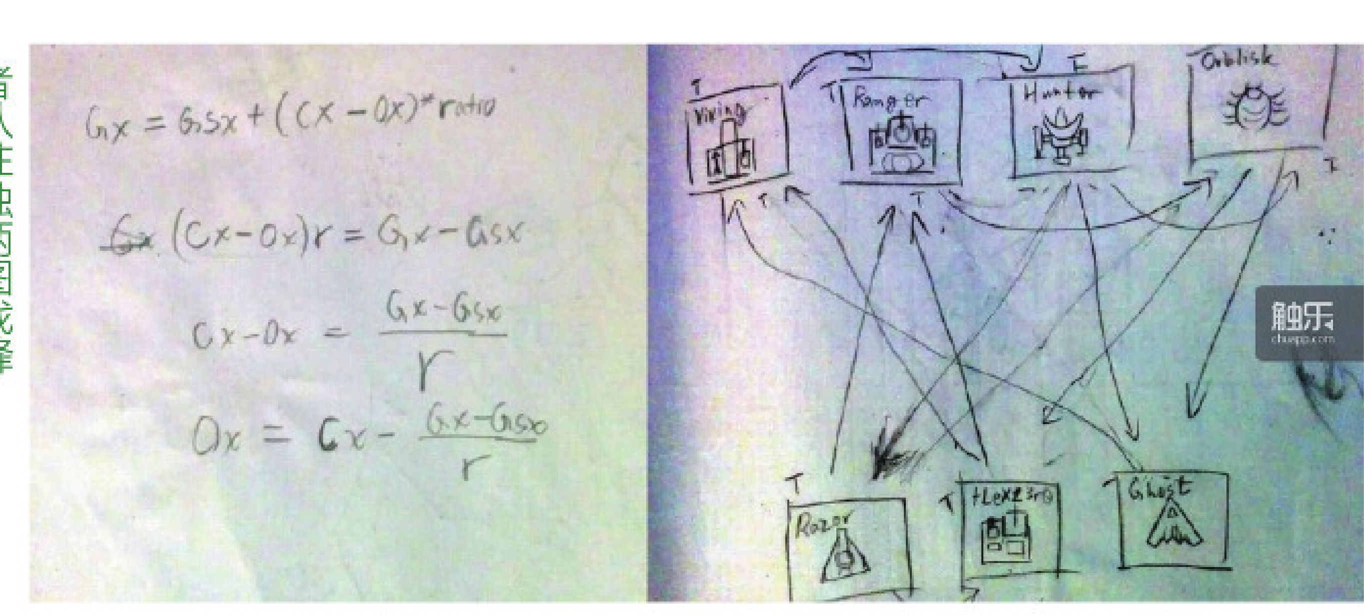
听起来策划是个专业要求度挺高的职位，但是游戏行业里经常会有人调侃说：“凡是没地方混，又想进游戏行业的，就去做策划了。”其实真正从事策划的人都能理解这句话的意思，无非还是入行门槛的问题。当然，也没有人真的会以为自己是那个“没地方混的人”。奇快网络创始人姚震说：“策划这个职位入门门槛确实是比其他岗位要低。但它要做高的程度反倒比其他职位更高。一个好策划要锻炼出来，需要花费的时间和代价要比其他职位更长。策划这边我首先偏向逻辑性比较强的人。如果一个人逻辑性不强，他的成长空间是有限的。”

那么优秀策划和混子策划的区别在哪儿呢？在采访中，很多受访者告诉触乐记者，区别在于一个策划有没有洞悉人心的能力。任何一款网络手游，在推出其抽奖系统时，开发团队都会有一个期望值——这个抽奖的返奖率到底是多少？它达到什么样的效果？这是需要策划来写出策划方案的。

举例而言，一个新手游，开发团队希望这个游戏抽奖的返



策划要面对的不仅仅是数值，更是人性



独立开发者或者小团队中，策划往往是一人独担——这两幅策划草图由独立游戏开发人潘峰提供

奖率是105%，以商城销售的虚拟道具来返还。也就是说，玩家在这个抽奖活动中每消费100元，可以额外多获得价值5元的道具。平庸的策划或者混子策划是怎么做呢？简单，给你配个“抽XX次得价值XX的物品”的抽奖掉落率的公式出来。如果开发团队认为这方案不合格，混子策划也会感到很委屈：我实现你们的需求了啊？他可能意识不到，策划某种程度也是一种创意型很强的工作。他并没有考虑到如下的问题：

从用户心理角度而言，在第几次抽奖时，在一个什么样的奖励范畴内抽到一个大奖，才能让用户有信心继续抽下去？

结合自身游戏的特点，在一个什么样的掉落率范围内用户会觉得总有小便宜可占而不停去抽奖？

如何将抽奖的前期中奖率设计比较高，而从第几次抽奖开始，让中奖率变低？

哪一种形式、在花费多少钱的情况下，用户的抽奖行为会为他带来爽快感？用户在什么情况下拿到大奖心情会很亢奋？

——所有的这些，其实是需要人为的心理去把握的，当然抽奖的返奖率是105%这个最终的目标是没变的，但优秀的策划做出来的游戏效果就会完全不同。

策划工作的目的是什么呢？

直白点说，目的是要让这个游戏产品多赚钱。如何让它多赚钱，无非就是要吸引用户去多抽奖。如果要实现这个目的，就要思考上述的问题。

我们在一些设计成熟的手游中，可以感受到好策划的能力，这些策划很可能研究过斐波那契数列和黄金分割的原理，他们会让玩家在初次中奖的过程中增加了自己对得奖尺度的把握和



“地狱魔王”的属性被策划设计为“治疗”，这种事可不少见

信心，继而让玩家觉得自己有机会再次得到大实惠——但微妙之处又在于，你不能让玩家一次性得到非常大的满足，因为如果一次抽奖的所得太丰厚，足够满足玩家很长一段时间进行游戏的需求，那么玩家就不会再抽奖了（这在FPS射击类手游中非常明显）。这就如同一个人在赌场中，如果他一旦突然赚了高过本金几倍的钱，那么赌博者也许就会立刻套现走人。在网络手游中，这种情况同样适用。如何让玩家先占一点便宜让他觉得有利可图、什么时候让他感到失落、什么时候又让他重新感觉有了希望、什么时候让他决定投入最大的一笔支出……尽管从玩家的角度看，这未免太赤裸裸，但这正是一个优秀的策划每天应该考虑的事情。

通常如果一个产品项目中有优秀的策划，那么产品经理只需要向他提出一个期望值就足够了，他自然会做出合理的方案，但如果遇到的是水平一般的策划，就需要产品经理给出更细化的要求。

在游戏策划的圈子里，有所谓“脏活儿”“累活儿”的说法。所谓的脏活儿、累活儿就是又苦又累的数值策划工作——比如游戏设计的地下城需要策划配出100种怪物，每个怪物攻、防、血等数值都要设计一遍。这些数值设计得是否合理，是要到最后游戏进入测试阶段才能发现。虽然一般策划都不喜欢干这个活，但做得好与不好同样差异非常明显。好的策划会考虑，当玩家在玩到某一个地区，遇到某几类怪物——这些怪物的数值是否合理，它能否刺激玩家的兴奋点？而混子策划在这项工作上往往也会让人非常失望，当策划非常机械地匹配数值时，就会出现不合逻辑的情况——诸如“地狱魔王”的属性被策划设计为“治疗”的这类情况，在游戏开发的过程里并不少见。还是那句话，混子策划只会机械去执行，好的策划会把人心考虑进去。机械执行非常非常没有技术含量的一件事，很简单，只要懂得基础的数学就可以。

还有一些策划的问题出在——对自己没有信心。缺乏信心就会导致策划方案出现极端的情况。某个手游需要策划一个活动，这个活动希望用户获得一个奖品。策划经验不足，会担心这个奖品会不会被人刷啊？于是他就把数值设特别保守，导致中奖率低，参与用户非常少。这类策划的心态往往是：反正你让我为这个活动配数值了，我也配出来了，最后虽然参与人少，但反正也不是我的责任，我也没吃亏。

类似上述这样的情况在手游开发领域也不少见。策划也是执行层面是非常简单的，入门学一个月，懂一些基本数学原理就行。基本功能掌握了，接下来面对的则是非常艰难的提升——游戏要配出一个地下城，该出多少怪？该掉多少奖品？是什么样的奖品？预期玩家玩这一趟要付出多少金币？这些考验的是日积月

累的经验和对人心甚至人性的判断。

如果说把游戏比喻成人，那么美术给了一个游戏以相貌五官，策划给予的则是一个游戏的灵魂。

后记篇

在做“游戏职业三大混”这个选题时，我们选择了十余家涉及不同方向、风格不同的手游企业，针对这三种游戏职业的情况，对他们的负责人进行了采访。你在这个文章中看到的，是愿意回答这些问题的从业者的答复。关于运营、商务和策划这三个岗位的分析，我们写得够多了；而在采访中，受访者对于这三个职业还有一些自己的看法——它们虽然和这三篇文章中的论点不尽相同，但我相信这些话不仅是肺腑之言，更是经验之谈（这也是我们选择这些受访者的原因）——对从事这3个岗位的业界同仁们，一定也有价值——所以也列在下面。

Layabox总经理谢成鸿：

虽然我们是一个以技术为核心的公司、我个人是一个技术极客主义者，但是我们也做过CP——我深深的知道一个道理：“策划”是一个游戏的灵魂。我从不认为一个灵魂锻造师的入门门槛低。有这种人为门槛低的想法我估计跟目前我们这个行业的培训体系有关，这也是目前中国游戏在内容上还没有能超越暴雪的原因；无论是策划、运营、还是商务，我们从来不会认为门槛低，因为每一个岗位要想做好都是很难的，每一个岗位的出现也不是凭空就有的，他一定是行业的需要。

关于“从事某个职业的素质是否是与生俱来”的这个问题，我想说——应该是具备一定这样的因素吧，因为每一个人天生的性格和从小被培养的环境都将会影响他在工作中的表现，而关于策划、运营和商务的素质这一点就是“仁者见仁智者见智”了。如果这些素质不是与生俱来的，我想我更看重的是灵性和勤奋吧；适合的人做适合的事，专业的人做专业的事，这是我比较信奉的一个观点。

在面试这三个岗位的新人时，我最看中他们的能力是：追求事物本质的能力、性格。

盖娅网络创始人王彦直：

这三个岗位的确没有很高的技术门槛，但是专业技能还是不少的；这三个岗位在日常工作中，都需要做很多判断，判断力的培养更多是从经验和学习中带来的。

我心目中好的策划、运营和商务，需要具备这样的素质：第一，要有很好的游戏阅历，说俗一些就是玩过足够多的游戏产品；第二，要有好的游戏感觉，这就能有很好的解读系统和玩法的能力；第三，善于沟通和协作；第四，要有良好的基础素质和学习能力；这些素质都不是与生俱来的。

在工作中，要注意培养的重点是：要热爱自己的行业和工作，要热爱自己负责的产品，这是我对公司所有人的要求；策划属于研发领域的岗位，宏观把握和微观判断的能力都要有，协调沟通的能力要强；商务岗位更多是与人打交道，我更看重的是交流的能力和亲和力。在面试这三个岗位的新人时，我最看重的一直都是学习能力。

奇快网络创始人姚震：

我觉得这三个岗位最大的价值就是沟通能力。如果这3个岗位沟通能力不够强，其实是很难做好的。如果从培养新人的角度来说，这3个岗位你无法要求经验。还是要求这个人本身对事情的执着的性格，以及他是否愿意接受别人的意见，以及他对待事物本身的基本素质。最重要一点就是他是否有自我的控制力。这3个岗位的自驱动能力要求非常强，其他岗位比如美术、程序，本身都是被要求而执行的，而这3个岗位你无法太好地去要求他做到什么程度，最终还是看他自己的能力有多强，自我的高度能达到多高，完全取决于他自己的心态。从这个角度而言完全比其他岗位要求更高。

上海心动网络CEO黄一孟：

三个岗位不是说专业技能要求不高，而是专业技能是隐性的，不像程序员是有题目可以检测，而需要很长时间去验证和衡量判断。基础的来说，人要聪明，要拼。作为策划，愿意花心思深入理解游戏——比如规则、前因后果等。对我们公司来说，培养更多的依靠实践，在实际项目中进行锻炼，每个人的侧重点不同，通过项目能够更好的进行侧重点的历练。对于这三个岗位，我看重的是：逻辑思维能力、是否热爱、是否愿意拼、是否有过思考。

指游方寸的市场总监方涛：

对这三个职业岗位我看重的能力是：1、正确的逻辑思维能力；2、学习能力和表达。

此外，上海某手游公司的创始人在采访中不愿透露姓名，但我觉得他对于这三个职业的说法也非常好，也摘录在这里：

策划、运营、商务的职业门槛得分开来说。这三个职业门槛都不低，因为这是注重经验积累和资源积累的，不像技术岗位更加注重个人在技能方面的训练小时数。好策划、好运营、好商务都不是职场小白能干的活，因为这全是跟人打交道的事，谁能抓住人性，谁牛逼。不像技术，技术抓的是机器，是要理解机器。无论任何岗位，需要的素质都是30%与生俱来、70%后天训练，极少部分天才除外。如果后天培养，那其实就是要拂去表明的行业知识和技能，直达人性，比如我们经常说的“如果你是用户你会这么干吗？”，就是一定要理解人性、掌握人性、利用人性。我最看重正直、善良这些基础的价值观。P



一个好策划可以给游戏注入活力十足的灵魂，带来强大的生命力

英雄联盟S5中国队伍回顾

文 | XxisBacK

对于许多喜欢《英雄联盟》的玩家来说，这是第一次体会到“中国球迷看世界杯”的感觉，看着各路豪强斗得死去活来，却始终找不到可以为之摇旗呐喊的队伍。对于许多中国玩家来说，10月17日EDG离场之后，本届英雄联盟S5就已经落下帷幕了。

也许只有如此沉重的失败才能激起我们的反思，相比两年前拿到亚军的皇族只换回一句嘲讽意味满满的“我上我也3:0”，那么如今我们更多看到的是玩家对选手们的包容和理解，失败并不可怕，可怕的是对失败缺乏足够的认识，对于现在的中国队伍来说，我想一句“S6加油”，足矣。

过早离开战场的IG

如果说DOTA2的TI赛事像是一场短时间的盛大Party，那么英雄联盟的S5就如同一次漫长的“欧洲一月游”。从巴黎、伦敦、布鲁塞尔一路杀到德国首府柏林，留到最后的人才能捧起冠军奖杯。第一场小组赛开始，B组IG战队迎战Fnatic，这也是中国战队首次在S5的舞台上亮相。

作为欧洲和亚洲的两大老牌强队，FNC和IG为观众呈现的S5首秀风格明显：稳。FNC这边首选打野蜘蛛，配合慎辅助形成gank中的控制链，同时选择上马的上单以及沙皇的中单保证队伍的团战能力。IG方面打野选择了前期对拼能力超强的蝎子以及中期团战能力强大的机械先驱，配合上单瑞文的团战高输出以及艾希的团战先手。两边的阵容各有优略，但总体上都将胜负放在了中后期围绕大小龙的团战上。

也许是的S5的首场比赛加上主客场的压力不同，IG从开局就打的有些被动。艾希被轮子妈疯狂推线，只能一波波的守塔下兵，而瑞文尽管抓住几次不错的时机对人马消耗了几波，但人马变态的回复能力以及推线也弥补了对线上的劣势。前十分钟，IG似乎只专注与自身的发育，对FNC一波波的兵线和塔的压制也是能忍则忍。十二分钟，FNC中路佯装推进，排空了IG的小龙视野并反手拿龙，思路十分清晰。十八分钟出头，尽管阵容发育还未成型，但已经不能容忍对手轻易拿到第二条小龙的IG被迫发起团战。奈何艾希的先手箭被Rekkies的轮子妈轻易挡下，人马大接沙皇的墙秒杀掉了机械先驱和锤石，接着蜘蛛女皇极限控到了小孩的艾希，第一波团战，IG3换1，损失惨重，比分也变成了5:1，FNC领先5000的竞技。

然而IG并没有上演翻盘大戏。拿到优势的FNC迅速Rush掉大龙，沙皇还很机智的用大招将企图闪现抢龙的Kakao推了回去。拿龙之后便是三路分推，经济和视野逐渐被压制至绝境的IG选择了在近三十分钟，FNC拿第二条大龙时展开最后的团战。最

终，一个已经无敌的人马和两个打不死的输出破灭了IG的希望，S5的首场比赛在欧洲观众的欢呼声中结束了。

对于这场比赛的评价，只能说IG输的并不冤。FNC强大的执行力和对比赛节奏的把控还是略胜IG一筹。然而，似乎第一场的失利没有给IG好的开头，小组赛结束时，IG战队以倒数第一的排名离开了赛场，看来王校长还是任重而道远。

除了FNC以外，IG所在的B小组其它两支队伍分别是来自北美的C9以及AHQ，事实上，从赛前的评估来看，IG没有特别明显的实力优势，而这三支队伍中也没有一支敢说能够完全碾压IG，如果发挥再好一些，IG完全有希望晋级。事实上，在对阵FNC时IG未胜一场，对阵AHQ时一胜一负，就连面对实力较弱的C9战队，IG也没有占到任何优势。与其说IG没有发挥全部的实力，不如说其它赛区的水平已经有过之而无不及，不会出现曾经韩国队伍的只手遮天，也不再出现靠外援就能赢比赛的情况。

总是慢一拍的LGD

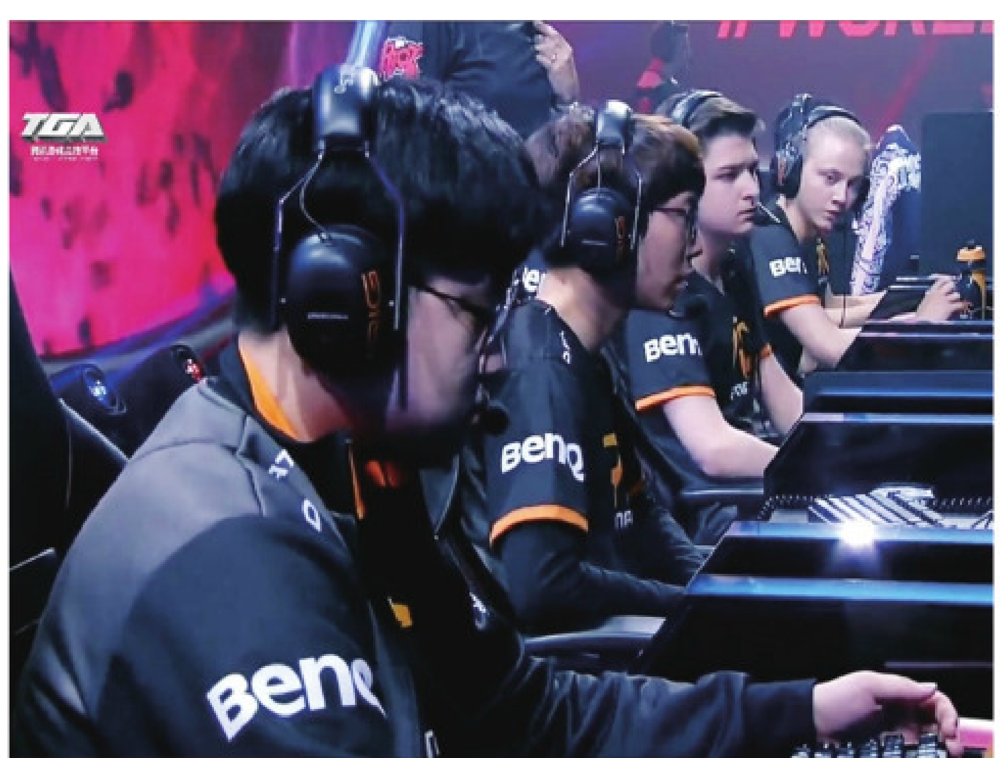
也许把IG和LGD的位置对调一下，IG的出线几率会更大。毕竟在D组中有实力低人一等的“老牌弱旅”——北美战队TSM，从出赛前的状况看，LGD似乎只要地方别送太多分数给韩国队伍KT就行。

然而结局依然不尽如人意。如果说D组中的OG战队在此次S5上突然爆冷，扶摇直上的话（实则在S5之前OG就已经在春节赛中展现出“欧洲希望之星”的实力），还不如说LGD全员在经历了小组赛一役之后，交足了学费。和IG一样，LGD小组赛结束时只赢两场，虽然没有小组垫底，但一来TSM确实实力不及当年，二来作为中国第一支锁定S5名额的队伍，这样的草草离场确实有些让人难以接受。在从10月2日一直到10月10日的D组小组赛中，LGD前四场比赛均已失败告终，直到10月10日晚对阵OG以及TSM时才用两比赛勉强挽回颜面，可惜为时已晚，LGD的粉丝收获了前后两个月的大喜大悲。

北京时间10月4日晚8时，LGD对阵TSM。尽管TSM拥有老牌选手上单Dyrus，ADC Wildturtle以及强势中单Bjergsen，但从整体实力上来说，LGD还是占有优势的。Ban-Pick环节，TSM上来就BAN掉了盲僧和挖掘机两个强势的打野英雄，看来对老干爹的打野“淘宝权”做足了针对，而LGD这边则是中规中矩的Ban选，在Ban掉沙皇以及船长这两个刷线型的后期中单之后，又Ban掉了全能性打野蜘蛛女皇。

然而第一次转折发生在TSM的第一手拿人：在Ban掉LGD的大嘴之后，TSM选择了铁男。新版本的铁男通常配合带有控制的强力英雄在下路压制敌方ADC，再通过中期控制小龙的幻象进行推进来取得优势，也就是说，对于TSM来说，这即将是一局没









左上 解说全程只能站着，十分辛苦

左下 台湾的战队也逐渐找回了当年暗杀星的霸气

右上 赛前FNC紧张的沟通中，此次比赛中他们展现了强大的实力

右下 艾希的先手箭被轮子妈用护盾挡下，团战最终以IG的失败告终

有ADC的游戏。铁男的套路关键点在于如何在前期造成足够多的伤害来限制铁男的发育，以及中期足够多的AOE来抵挡铁男加上小龙的一波推进。为了弥补输出上的不足，在已经确定使用前期低输出的璐璐时，LGD迫不得已拿出了火男辅助针对下路的铁男。最终的阵容，TSM这边铁男锤石一路，诺克萨斯之手一路，卡牌中单，酒桶打野。而LGD方面选择了戴安娜中单，璐璐上单，ADC卡莉斯塔配合辅助火男，雪人努努打野，可以说如果没有火男的存在，LGD前期的伤害完全无法威胁到这个铁男。

2分钟出头，铁男配合锤石拿掉下路石头人，从容上线。双二级之后，这两个既有输出又肉的英雄将对LGD前期的脆皮ADC和脆皮辅助带来毁灭性的打击。事实确实如此，双二级之后，铁男和锤石完全不顾己方小兵的劣势，开始施压。锤石的钩加点燃出手逼迫火男交出了闪现，紧接着TSM上单诺手和LGD中单戴安娜同时传送，只可惜TSM还多出一个及时赶到的打野酒桶，火男交出一血，锤石第二钩配合闪现换掉了中单戴安娜。第一场小团战LGD显得略有大意，戴安娜的传送不仅送掉了性命，还白白给了对手卡牌不少的发育时间，铁男套路的威力开始显现出来。

四分半，LGD打野努努配合辅助火男成功在TSM野区抓死酒桶，扳回了些许局势，比分来到二比二。在近五分钟的平稳发育之后，LGD在小龙处出现了第一次较大的失误：在TSM拿龙时，火男意图干扰结果被锤石勾到搭上性命，更亏的是迟迟赶来的中单戴安娜也被酒桶大招炸进敌群接着送出性命，TSM配合小龙的灵魂顺利拿下LGD中路一塔。LGD中路一塔告破之后，卡牌有了更大的发挥空间，而此时的铁男也已经出到了冰杖，再回到下路时将给才刚刚出到卢安娜飓风的阿里斯达造成更大的压力。

15分钟，第二条小龙刷新。对于TSM来说一条小龙几乎等于一座防御塔，LGD不想再白白放掉第二条龙，选择了当着TSM的面强行开龙，同时中单戴安娜从后方拖住TSM。就在小龙残血的一瞬间，火男漂亮的一套技能打掉铁男半血同时将其晕住，可惜后续输出并不能及时跟上。半血的铁男选择了带着队友击杀和队伍脱节的戴安娜，成功拿到灵魂。最终，卡牌大招开启配合队友完成后续的收割，尽管LGD拼死拿掉了小龙，但一波团灭加上三个防御塔的告破还是将LGD推入了绝境。

铁男前期打出的优势保出了一个无解肥的卡牌，配合TSM辅助Lustboy的优秀发挥，尽管LGD在大龙处打出了一波漂亮的零换三加上拿大龙给LGD扳回了不小的劣势，但最终LGD还是不敌卡牌的高输出，在高地下的一波决战，只剩死血铁男和卡牌拆掉了LGD的水晶，LGD告负。

此次S5上的LGD总给人慢半拍的感觉，和TSM的比赛到了中后期才逐渐找回节奏，就连整个小组赛，也是在连败四场，确定淘汰之后才换回两场无意义的胜利，压力也好，准备不足也好，希望此次S5上的惨败能够让LGD收获经验教训，更加脚踏实地的走下去。

止步八强的EDG

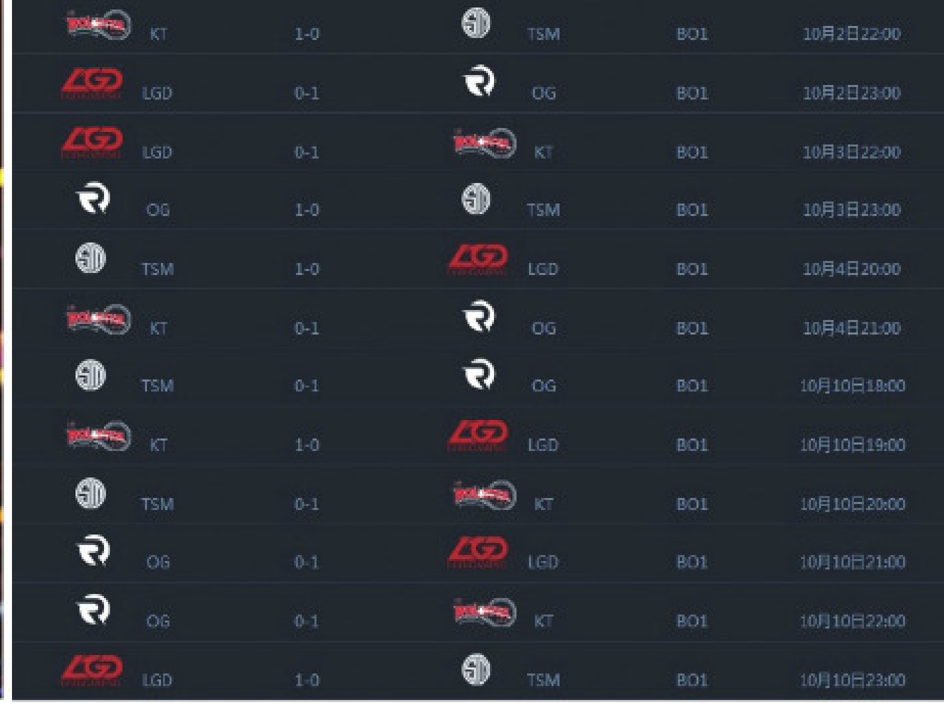
自S4结束之后，EDG逐渐取代皇族成为国内“没得黑”的顶尖战队。对于许多玩家来说，EDG的止步八强才是最让人心痛的。在IG和LGD的相继淘汰之后，EDG的C组出线成为了国内玩家的最后希望，然而最后终结EDG的并不是小组赛未尝一败的SKT，而是Fnatic，更让人没想到的是，一个干净利落的三比零就将EDG拒之四强门











KT	1-0	TSM	BO1	10月2日22:00
LGD	0-1	OG	BO1	10月2日23:00
LGD	0-1	KT	BO1	10月3日22:00
OG	1-0	TSM	BO1	10月3日23:00
TSM	1-0	LGD	BO1	10月4日20:00
KT	0-1	OG	BO1	10月4日21:00
TSM	0-1	OG	BO1	10月10日18:00
KT	1-0	LGD	BO1	10月10日19:00
TSM	0-1	KT	BO1	10月10日20:00
OG	0-1	LGD	BO1	10月10日21:00
OG	0-1	KT	BO1	10月10日22:00
LGD	1-0	TSM	BO1	10月10日23:00

上左 拿龙、杀人、推塔，TSM前期的节奏风生水起

上中 比赛进行到十五分钟，全场只有一个人头爆发，双方都在稳扎稳打

上右 TSM的铁皮加上锤石的下路组合线上实在太过强势

下左 小伙子们也许不会想到，在获得直通舞台的入场券之后，会如此早早的离开

下右 LGD所在的D组积分表，前四场均告负

外。不得不承认的是，此次S5最大的情报是，欧洲的强队已经走出了颓势，拥有了登顶世界冠军的可能。

北京时间10月17日晚九点，从巴黎挺进伦敦的EDG迎战他们的对手FNC。如果说小组赛中EDG的关注点全部放在SKT上，那么这一次他们将面对实力超群的欧洲队伍。第一局的中期一波翻盘，第二局的剑姬疯狂被针对以及后期无敌妖姬和瑞文，EDG连续两局失利似乎来的太快了一些。

作为EDG背水一战的第三场比赛，FNC拿出了他们非常擅长的瑞文以及金克斯，配合强势打野挖掘机以及沙皇。EDG这边选择了凯南作为团战控制的保障，“小胖”Pawn秒选卡萨丁也是显得霸气十足。

比赛前期双方都以压制对手的上单为主要目的，两分半，FNC牛头以交出闪现的代价拖慢了EDG打红的节奏，同时由于换线而占不到优势的瑞文只能采取和挖掘机一同打野的方式渡过前期。除了中路Pawn被手长的沙皇略微骚扰之外，前期的EDG和FNC几乎是镜像式的处理。

七分钟，FNC的辅助牛头在下路找到了大意想要收兵的上单诺手，配合随后赶来的ADC、打野以及上单拿掉了一血，并将人头让给了瑞文，两边上单的经济差开始有所体现。

十六分钟整，早已按捺不住的FNC开始威胁EDG中路一塔，此时EDG中单卡萨丁在下路带线，想要利用传送配合凯南的先手和FNC开团。开大的凯南被机智的牛头瞬间丁凯，而传送过来的卡萨丁则从侧翼切死了对手的挖掘机，紧接着FNC的瑞文、EDG这边的酒桶和诺手相继阵亡，双方第一次团战打成二换二，FNC由于拿掉了一座防御塔而略有优势。

尽管EDG基本没有失误，但FNC对局势的把控还是更到位一些。在看到上路没有传送诺手露头带线是，FNC果断集合至小龙处拿掉第二条小龙，经济优势被一点点拉大，一直到22分钟时，FNC依旧领先EDG4000的经济，ADC和APC的补刀数均压制了30刀以上。

22分半，EDG在击杀FNC的牛头之后传送绕后开了一波漂亮的团战，诺手拿到三杀。可是短暂的优势期在五分钟之后被FNC以一条大龙加上EDG三个人头扳回，这也是EDG第一次较大的失误，在人不齐的时候就冒然想要阻止对手拿掉大龙。在对大小龙的控制上，FNC显得更加老道。

最终，面对FNC输出爆表的瑞文、沙皇以及金克斯，EDG再也没能打出一波成功的团战，最终FNC利用大龙引诱EDG野外开团，拿下比赛。EDG被挡在了四强的门外。

写在最后

在此文截稿之时，S5的比赛还没有打完，再过一天，四强队伍将会在半决赛中会师，中国队伍还是没能走进布鲁塞尔，走进柏林。也许这就是LOL以及电子竞技的魅力，对于FNC以及OG等一众欧洲队伍来说，这次的S5算是他们的出头天，摆脱了中国和韩国在LOL项目上统治之后的出头天。

尽管无情地跑了一回“龙套”，但我相信本次的S5也许是中国队伍学到最多东西的一次。不管在赛后又会有怎样的人事变动，也许是时候沉下心来，想想自己的不足并加以改进了。P



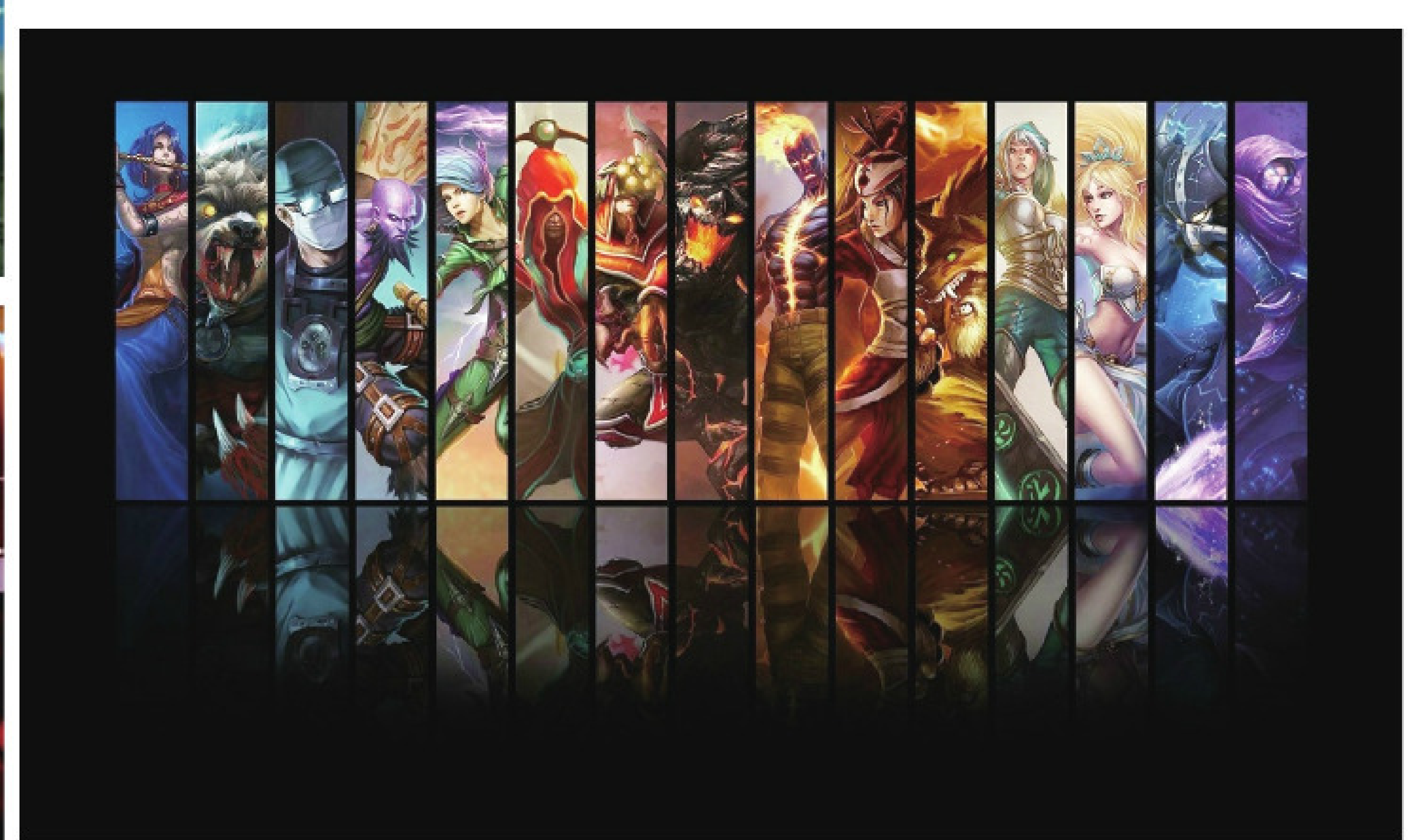




左上 本届S5中国队伍的最后一波团战，就这样匆匆结束了

左下 比赛结束，FNC全体队员举起队旗欢呼庆祝

右上 比赛另一个小插曲，Tabe泄露IG战队战术，目前Tabe也在微博向网友们表示了自己的歉意
右下 中国的lol选手还有很长的一条路要走



游戏需要教育属性么？

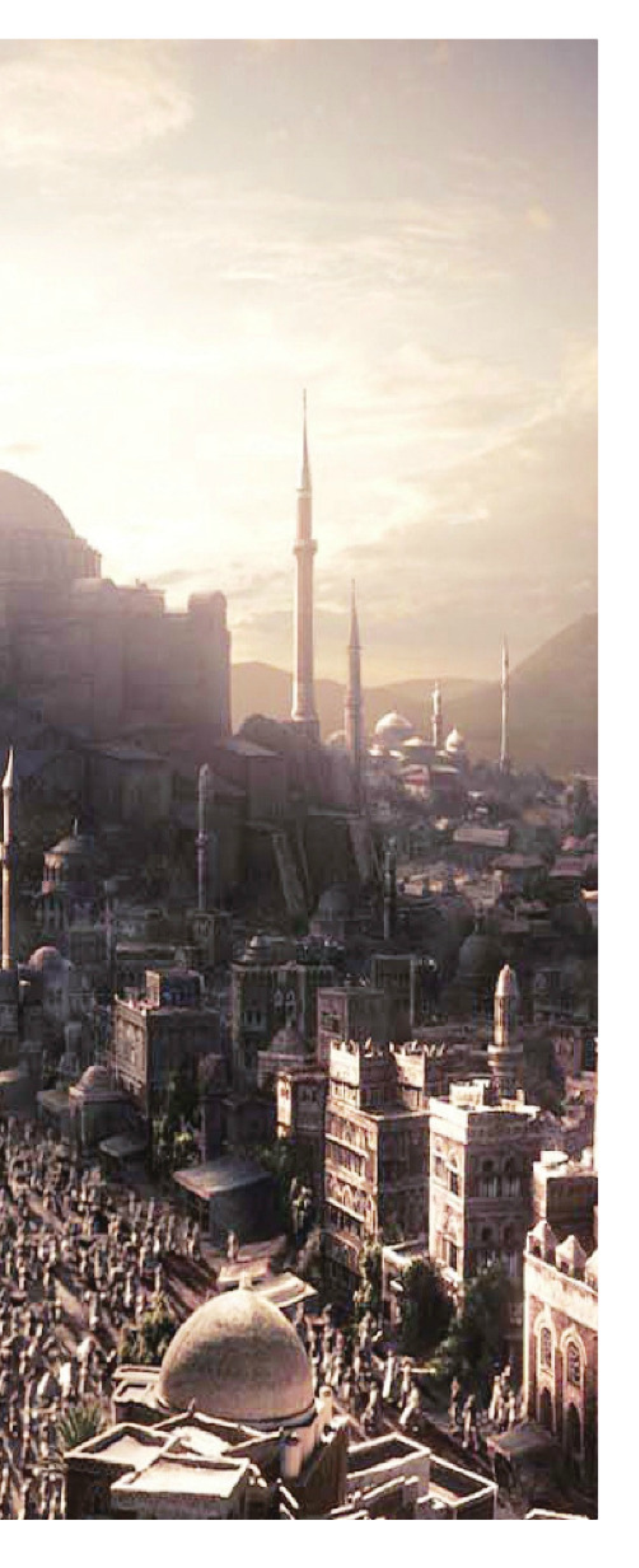
这是一个历久弥新的话题。我们常常说寓教于乐，游戏也能做到这些么？好游戏需要以“是否能够寓教于乐”作为评判标准么？我想各位看官内心一定有不同的想法，不如看看下面几位是怎么说的。

你若有所得便是极好的

“我们判断一件事物的好坏总是先问它有没有用，有什么用。”

文 | isblue

说到游戏的教育意义，似乎每过一段时间总会出现一些相关新闻。比如10月前几天就流传一个新闻，说是日本一位孩子的家长发帖感谢光荣的《战国无双》系列游戏，说自己儿子玩了光荣的历史游戏之后，认识了许多汉字，历史成绩也明显提高，希望光荣多出历史游戏，除了日本战国时代之外再推出江户无双明治无双大正无双等等。



这种案例并不是日本的特例，记得国内几年前流行过的情景喜剧《家有儿女》里，有一集就是讲男主角刘星因为玩了《三国志》游戏结果历史成绩突然大幅度提高，反被老师和老妈怀疑是考试作弊。

靠玩就可以提高成绩，这大概并不限于某个地区，而是全世界孩子共同的梦想吧。近些年也有不少学者投入精力，去研究“游戏对人类的意义”这种哲学问题。比如那本著名的游戏学“鸡汤”《游戏改变世界》，作者大谈《魔兽世界》让人们学会与人相处团队合作，这种娱乐活动提升了玩家分析问题与解决问题的能力等等。

其实游戏从它产生的根源来说就是教育的一种组成部分。古人发明的许多游戏就是把一些生存活动简化让孩子去学习适应，像“捉迷藏”“拔河”之类都是如此。游戏电子化之后可以模拟的现实世界就更广泛。现在我们也常常能看到一些关于游戏哲理的鸡汤，比如“《俄罗斯方块》告诉我们，失败会积累而成功会消失。”相信《俄罗斯方块》的发明者绝对没有想过自己的游戏是要告诉人这样一个哲理。现在的电子游戏就和电影、电视一样，只是以自己的方式在运行，它所产生的教育意义，不见得是制作人的初衷。如果玩家在游戏的快乐之余还有所得，那当然是好事，如果玩家完全没有在游戏中学到什么，只要玩得开心，那也已经达到游戏的目的了。

就说光荣的《三国志》，人家追求历史的真实性，为每个武将撰写背景故事，参考中国地图设置城市与道路，使用大量汉字，这并不是光荣要教育玩家“‘刘’的正确写法是‘卯金刀’”。游戏加入大量汉字是为了玩家获得更好的游戏体验，传达一种历史感，是为游戏性服务的。像任天堂在制作《口袋妖怪》的时候，考虑到游戏面向低年龄儿童就尽量不在游戏中出现汉字，文字内容全是假名（类似于中国的拼音）。要是据此就说小学生玩《口袋妖怪》就是玩物丧志，而玩《三国志》就是寓教于乐，这样的结论未免荒诞。《口袋妖怪》与《三国志》都是优秀的游戏，这与它们游戏中有没有出现汉字无关。双方的制作人也不会以此作为自己设计游戏的指导方向。



右 “玩任天堂游戏治愈脑瘫”是业界老梗了

下左 玩家在游戏中有所得，并非是游戏刻意为之

下右 日本家长在推特上发文感谢光荣的历史游戏让孩子成绩提升





但是中国人对一件事物的好坏不是这么判断的，这与中国早年对游戏的负面宣传有关，但更多是根植在中国传统文化中的。我们判断一件事物的好坏总是先问它有没有用，有什么用。从实用性这个角度来说，游戏总是与“好”搭不上多大关系的。不说那些反对游戏的人，即使是支持游戏的从业者，也喜欢用“游戏寓教于乐”来包装自己。比如当年的小霸王学习机——人家根本不叫游戏机而叫学习机。但事实上买回来有几个人是拿来学习的呢？到后来家长也懂，但依然会给孩子买。从学习机到电脑到再平板，一路走来设备越来越先进，但我们的思维依然没有变。我们小时候极力反抗这种思维模式，长大了却发现其实自己早就潜移默化地受了影响，甚至自己在挑选游戏的时候都开始以游戏是不是具有教育意义去评价游戏的好坏了。看到某些戏说历史的游戏就要说它们“不客观”误导小孩子，看到某些标榜教育意义的游戏则要推崇一番。但其实那些自己夸口叫好的游戏，自己都没有耐心仔细玩上几盘。把判断游戏好坏的标准变成“是否有教育意义”，这本身就是最大的讽刺。教育的责任是该由人去承担的，而不应该强压给游戏或是其他什么软件去承担。

游戏应该回到它的本质，它首先是给人带来快乐的，它并没有义务要“教育”玩家。当然作为制作人，可以立志于开发一款寓教于乐的游戏，把自己想告诉玩家的内容包装在自己的游戏里传播出去。恋爱游戏教人以爱，策略游戏教人以智，养成游戏教人以善……游戏既然是对现实的模拟，那就自然可以承载教育的元素。如果玩家喜欢，游戏大卖，既有娱乐体验，又有教育意义，皆大欢喜。但我们并不能以教育意义作为游戏优劣的杠杆。不能说这游戏蕴含大义就是好游戏。要是玩家不爱玩，再是大义也并无意义。而要是游戏好玩，那即使没有什么意义，也是好游戏。《俄罗斯方块》玩到炉火纯青，也不可能让玩家摇身一变成为建筑大师，但这并不妨碍《俄罗斯方块》成为经典。

游戏终究只是对现实的模拟，希冀着“闭关玩游戏十年，出山后打遍天下”是很不现实的。作为制作人不该把教育意义当作自己开发游戏的动机，作为玩家自然也不能把玩游戏当作走向成功的捷径。并不是说游戏有教育意义我们就可以放纵自己整天玩游戏了，完全沉浸在虚拟世界而对现实不管不顾，那就算是天天玩着最有教育意义的游戏，最终也会一事无成。我们要学习在现实中安身立命的一技之长，还得和现实打交道。虽然现实没有我们想象的那么有趣，但这是我们不能逃避的世界。

“游戏是否需要有教育意义？”也许这只是一个伪命题，教育充其量只是游戏的一个加分项，而不是游戏的必要组成部分。制作人加入教育元素可以为游戏增色，而玩家在游戏过程中有所得则是额外收获。也有可能加入教育元素反而让游戏流于说教成为烂作，而玩家在游戏中的所得也很有可能并非制作人刻意为之。制作人与玩家之间，并没有“教你做人”这条必然的因果纽带。





左 音乐游戏玩得再好，想成为音乐家还得勤练乐器
右 丰富的游戏内容让玩家在《魔兽世界》里学到了很多

游戏与教育并不遥远

游戏与教育只要操作得当，就能融会贯通。

文 | 软饭王

从游戏诞生那一天起，游戏与教育就在不断地尝试去结合。因为人的时间是有限的，而游戏与学习又是近乎矛盾的两件事。如果能将游戏与学习结合起来，做到所谓的寓教于乐。那么无论是对于学习的人还是教学的人，都是一件好事情，但是现实往往并非如此。我们看到的更多的是游戏让人沉迷其中，充当着学习的破坏者，又仿佛游戏与学习势同水火。

游戏究竟应不应该寓教于乐，追求寓教于乐的游戏又如何能够吸引玩家？这些问题，可能不只我在追问，游戏的开发者，专家学者甚至是孩子的家长，都在不断追问。究竟游戏与教育的结合点在哪里？

我觉得，我们应该停下盲目的追问，先了解几个游戏与教育结合的相当不错的例子。

很多年前，金山曾经推出过一款游戏名叫《抗日：地雷战》，而欢乐亿派科技公司也制作过一款游戏《抗日：血战上海滩》。这些游戏虽然从玩法到内容都不相同，但是他们的历史基调都是相同的，就是让玩家在娱乐的过程中，了解中国那一段屈辱的历史。游戏将真实历史与玩家互动相结合，让玩家能够感受当时日本帝国主义铁蹄下中国人民的屈辱与抗争，将玩家的情感代入到游戏当中。我觉得，在爱国主义教育这一块，这些游戏是合格的。

其实这样的例子还有很多，让我们把目光投入到中国的宝岛台湾，他们的制作人其实已经先我们一步，开始将游戏与教育有机的结合起来了。

在中国台湾曾经有一款游戏十分风靡。这款游戏通过模拟升学的方式，将各种知识整合到游戏当中，玩家需要通过在游戏当中不断做题，不断挑战新的纪录，才能逐渐升级，最后获得胜利。这款游戏当中的题目老少咸宜，不过基本上还是以青年学生为主要群体，而且根据不同的年龄段设计了不同的题目，可以说将寓教于乐发挥到了一个新的高度。很多玩家都通过玩这款游戏，了解了很多自己不知道的知识，很多学生也通过这个游戏复习了自己已经掌握的知识，可以说这款游戏是中国台湾的游戏工作者对寓教于乐的一个有益尝试了。虽然他们也是借鉴了一衣带水的日本游戏工作者的宝贵经验，不过在这里，中国台湾同胞确实走在了我们前面。

不过大陆的游戏制作者也并非没有前进，联志软件就曾开发过一款游戏，名为《百花物语镜花缘》。这款游戏在玩法上更多的接近传统的RPG游戏，但是在战斗上却是采用的智力问答的方式，这种玩法在当时的确十分新颖，不过这款游戏却很少有人买账。原因在于这款游戏可以说是各种游戏风格的一个大拼盘，RPG游戏的画面，益智游戏的玩法，女性向游戏的设定，这种奇怪的组合，很难有玩家会买账，所以虽然这个尝试不错。但结果却并不那么好。

进入智能手机时代之后，原来的益智游戏似乎开始在手机端复活了。因为不久之后，手机端上就有了一款完全借鉴中国台湾益智游戏的《天朝教育委员会》。这款游戏在玩法和风格上都十分接近原版，不过互动方面，由于手机触摸屏的优良体验，效果比在原版更加优秀。同时这款游戏也有不错的盈利方式，通过付费来去掉错误答案，或者观看提示，甚至跳过题目等等。将教育与游戏巧妙的结合，同时又有目的鲜明的赢利点，所以这款游戏也曾有不错的用户量。

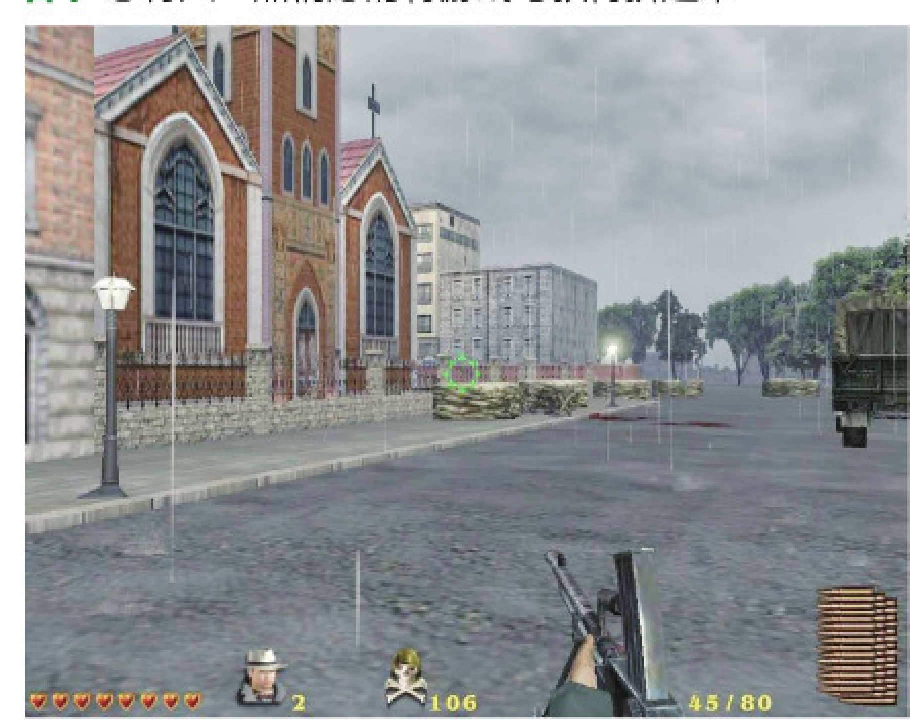
不过跟下面这个游戏相比，无论是用户数量，还是游戏与教育的结合程度，它都被完爆了。这款游戏就是《疯狂猜图》。

可能在《疯狂猜图》这类游戏诞生之前，很多人都尝试过类似的设计，不过只有《疯狂猜图》这类游戏将这种设计与游戏卖点非常好的结合到了一起。当然，你们知道我说的是《疯狂猜图》的抄袭对象，德国的益智游戏《icomania》。

疯狂猜图将著名的历史人物，公司LOGO以及文化地标抽象化，提炼出这件事物最有特点的东西，然后让玩家去猜它是什么。这对玩家的观察力，知识的丰富程度都有极大的考验，相比于其他的游戏，《疯狂猜图》这类游戏强化了观察联想能力，让益智游戏能更加多的吸引玩家的注意与思考，如果你是一个喜欢思考的人，那么一定会喜欢这类游戏。

在《疯狂猜图》之后，手机端又诞生了各种猜词游戏，不过除了《疯狂猜成语》、《疯狂二选一》这样还涉及一点知识层面的东西的游戏之外。大多数这类游戏只是跟风之作，哗众取宠有

左 在当时，这个颇有教育意义的游戏也并不落伍
中 新时代的寓教于乐
右上 天朝游戏制作人的仿作
右下 总有人一厢情愿的将游戏与教育拼起来









余，教育益智不足。当然，这些游戏创作的目的也可能与教育毫无关系，它们只是想赚钱罢了。

值得注意的是，有一些公司机构一直没有放弃游戏与教育的结合，他们也制作出了很多作品，不过这些作品要么默默无闻，要么被人喷的体无完肤。究其原因，三个字足以概括：不好玩。

很多人其实忽略了教育与游戏结合的初衷，那就是让玩家在玩的过程中，能够受到一点教育，能愉快的接受你给他提供的信息。游戏制作出来，就是给人玩的，如果没人愿意玩，那么这款游戏就不能称之为游戏，而只是实验品而已。

教育与游戏并不遥远，他们其实只有一墙之隔。我们只要把游戏做到足够好玩，在这款好玩的游戏当中，加入不会影响这款游戏好玩程度的教育内容，那么我们就已经达到我们的目的了。所以，这个墙就是好玩，只要打通了好玩这堵墙，那么游戏与教育，是可以融会贯通的。

游戏当然可以寓教于乐，不过前提得是乐。要是游戏不好玩，那还叫游戏吗？

在商业化面前，游戏还需要教育意义么？

“不，不需要。”

文 | XxisBacK

游戏是商品还是艺术品？有点难以界定，就像梵高的名画一样，在可怜的画家生前是一文不值的商品，作者一嗝儿屁，马上变成价值连城的美妙艺术。

有点荒谬吧，可事实就是这样，艺术通常能卖钱，但钱不一定能砸出艺术，要不怎么说“源于生活，高于生活”呢？所以，不管游戏能不能算艺术，最重要的是：先要能赚钱。

也许有的人会说：你居然说游戏就是个赚钱的玩意儿，成何体统。不然。《让子弹飞》里的张麻子告诉我们赚钱不一定要跪着，站着也不一定会喝西北风。同样是赚钱，乔布斯是站着赚，到了山寨手机生产商就变成了跪着，完全是个人体质不同，膝盖软硬程度不一，不好意思，今有些许不适，恕臣跪不下去。你看，《猎魔人3》站着赚了钱，《血源》站着赚了钱，《蝙蝠侠》站着赚了钱，卡普空……嘿嘿，俺站累了，俺蹲着歇会儿。

说了那么多关于赚钱的事儿，该说说教育了。教育这玩意儿和艺术差不多，得砸钱，往死里砸。虽然自己膝下无子，但也深明大义，知道爸妈的辛苦，有时候仔细算算从小到大的学习成本，倒抽一口凉气。学费得交吧，书本纸笔背背佳得买吧，考好了还得奖励玩具和大餐，为了学习高新技术，一台“小霸王学习机”也不必可少的。“妈，别进来了，对，把门带上，我学习呢。”当游戏和教育结合起来会发生什么呢？啥也不会发生。这不是说游戏不能起到教育小孩子的作用，但……这跟游戏有什么关系？小孩子能不能得到教育不是游戏需要考虑的事情，游戏需要考虑的是如何让人放松不是么。世界上第一台游戏主机“奥德赛”的发明者，同时也是著名的工程师贝尔（Baer）在和同事鼓捣出《Tennis for Two》（世界上第一款电子游戏）的时候，脑子里想的绝对不是“哈，我要让全世界的孩子学会如何打网球！”，而应该是“上帝啊，我的工作实在太辛苦了，我急需一个足不出户便能放松的好方法，你说咱做个电子游戏机怎么样？”

OK，问题解决。游戏的本职工作是放松我们的身心，并不是让我们获得教育，而我们身心得以放松的代价呢？白花花的银子啊。

又会有人说了：这不是有没有关系、存不存在的问题，而是应不应该的问题。难道我们不应该鼓励在游戏中多加入更有教育意义的内容么？这种说法，我百分之百赞同。但从游戏制作人的角度上就不是这么回事儿了。在游戏中添加更多的富有教育意义的内容能为





左 略雷的网游作品
右 打着“教育”旗号的良心游戏机



上 做游戏只有一条准则：投玩家所好，投得好才能有高收益

中 已经驾鹤西去的贝尔老爷子

下 游戏是快乐的代表，这份快乐是否具有教育意义，其实并不重要





游戏带来实际增收么？这个等式不能绝对否定，但起码……起码也要来上几次等量代换才成立吧。那么游戏厂商往游戏里加的都是些什么料呢？废话，当然是玩家喜欢的啊。我们喜欢快餐式的超级英雄，游戏中就有了超人、蝙蝠侠；我们喜欢厚重的历史感和游戏深度，于是有了劳拉、德雷克；我们喜欢原创的魔幻世界，于是有了篝火和不死人……诚然，许多游戏中的元素对玩家是具有教育意义的，玩过《文明》的同学总会知道些历史瑰宝，玩过《三国志》的同学也总能数上几个自己喜欢的武将，能从游戏中学到东西是件令人开心的事。但你要知道……这个世界上有人喜欢知识，也有人喜欢暴力、喜欢杀戮、喜欢大胸部，所以同样的游戏也会应运而生，比如……算了，我可不想引火上身，如果你玩过，额，其实也没必要太害羞，不沉迷就好。

从另一个角度上说，游戏真的能寓教于乐么？又是一个容易被千夫所指的问题，敢说半个“不”字一定会换来一箩筐青菜帮子和臭鸡蛋。但……理性点考虑的话，我承认游戏能够提起人们了解某方面知识的兴趣，但你要说你玩了三国志，历史马上一百分我就有些汗颜了。玩过《战神》，你变成了“古希腊神话”爱好者；玩过《使命召唤》，你变成了“新式武器装备迷”；玩过《古墓丽影》，你对神秘的考古学有了兴趣……没问题，都没问题。但爱好者总还是爱好者，不代表你已经成了专家。有了对三国的兴趣，你得读三国啊。学习意味着提升和进步，本身就是一件辛苦、痛苦的事情，想通过游戏这种轻松的方式“以逸待劳”，我看悬。

比较恶略的，是一些游戏对“寓教于乐”的利用和颠覆。打着“寓教于乐”的旗号，只是为了掩盖作品本身的游戏性不足。玩家被各种宣传和口号拉进游戏中，却发现只是个换皮、套壳的旧作，主要玩法还是老一套。这样的游戏，连让玩家爱上都做不到，谈何学习和教育意义呢？

从《Tennis for Two》到《猎魔人3》，现在游戏正变得更加多元化，而它作为娱乐产品的作用却越来越纯粹，从前我们向朋友介绍优秀的游戏作品时，总会带上一些诸如“这里面有XXX历史”“这里面有XXX文化”等修饰，似乎一句简单的“好玩”对我们来说是如此难以启齿。如今的游戏已经和运动、棋牌一样成为人们生活中普通的休闲工具，我们也能大大方方地从游戏中获得我们想要的快乐，并为它们付费，这没什么不好，也不存在没有意义之说。

有人说好的游戏总是给人带来深思，确实。但这并不代表失去了教育意义和价值观的灌输，游戏便不再是游戏了。



上 站着也是可以赚钱的

游戏教玩家学做人？

不是游戏寓教于乐，而是玩家乐而受教。

文 | isblue

游戏教玩家学做人？如果有人这么对玩家说，不管这个人是谁，一定会被鄙视的体无完肤。

电脑游戏，是否应该做到寓教于乐，从来都是公说公有理婆说婆有理的事儿，哪方也说不服对方。一般情况下，辩论双方都对说服对方充满信心，但对于这个问题，底气似乎就没那么足，甚至害怕说着说着就跑到对方一边去了。究其原因，是因为这个问题非常复杂，单纯意义的正方或者反方观点，都有不能服人甚至不能自圆其说的地方。所以我们不如换个切入点，从游戏制作者和玩家两方面来考虑这个问题，或许结论会更有说服力一些。

我认为，对于游戏制作者而言，首先考虑的应该是游戏性，然后才能考虑让这款游戏在客观上起到寓教于乐的作用。对于玩家而言，则主要是要体会游戏带来的乐趣，但游戏之后，总该有所收获，爽过之后什么都没有留下，显然也不是游戏之道。

首先说一下对于游戏制作者，必须把游戏性放在第一位这事儿。先拿最需要“寓教于乐”的幼儿教育类游戏说话，此类游戏都是以游戏的形式教小孩子们一些基础知识、基本技能或是人生哲理，但做到这点要求，首先就是小孩子能接受你这款游戏、肯去玩你这款游戏。这当然是以游戏的游戏性为基础的，好玩最后转变成有用，无趣什么也不会带来。

只注意游戏的“寓教于乐”，显然是不行的，没有游戏性的游戏，乐完了什么也不会留下。比如时下流行的抗日题材，手撕鬼子、子弹拐弯、以一当千或者是XX藏雷，大家哈哈一笑，什么都没留下，既无法宣传抗日救国的爱国主义情怀，也无法让我们了解先烈们打鬼子时的艰辛，日本鬼子那么好打，还要打那么多年？好在在游戏领域，这股抗日潮并没有泛滥，让我们感谢游戏人的良知吧。

真的要寓教于乐，必须努力做到“随风潜入夜，润物细无声”的境地。比如说《求生之路》（Left 4 Dead），要体现的就是玩家齐心协力活下去，必须紧密配合，才能逃出升天，但不是通过游戏说教宣传，而是游戏细节的设定。玩家在游戏中绝对无法成为孤胆英雄，因为Hunter和Smoker这两种怪物，绝不是玩家一个人能对付的（其攻击方

式是一击成功玩家就无法还手，必须靠同伴救助）。同时，玩家在游戏中是有互伤的，如何有效的避免玩家之间的误伤，也是对玩家配合程度的严峻考验。很少有游戏会把玩家互伤打开，理由据说是因为会影响玩家的爽快感。大名鼎鼎的《暗黑破坏神》系列，1代时玩家间是有互伤的，战士在前面冲锋陷阵，还得“防备”着魔法师和弓箭手在后面暗算，后来2代把这个设定修改了，想想也是，女法师在前面下着暴风雪，其他玩家还怎么玩……《求生之路》最后逃生的桥段，也设计的非常精彩，来解救玩家的飞机（救生艇或吉普车）只有一次，而且时间极短，而且玩家也不是在将僵尸消灭光的情况下从容离去，如何在短时间内抱团安全离去，这是对团队合作精神的极致考验。可以说，《求生之路》要玩家领会的就是密切合作，并通过游戏设定完美的表现出来，让玩家即获得轰毙僵尸的快感，更能深刻体会精诚合作的重要性，这才是真正意义上的寓教于乐。

说了游戏制作者再说玩家，地铁上、公汽中打发碎片时间的小游戏姑且不论，真的要花几十个小时甚至更长时间通关的单机巨作，或者是要长时间投入的端游页游，玩的时候还真得选一选，时间宝贵谁都一样，玩游戏还真不能只为了爽，总得有些收获才是。

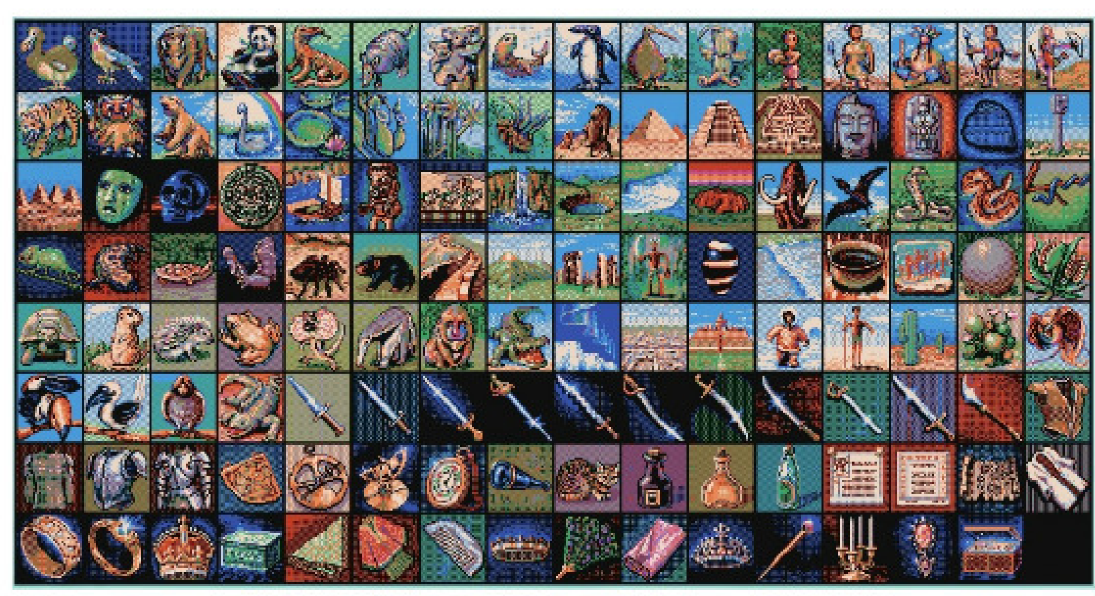
人生观、世界观的树立，这个题目太大，也不是靠玩一两个游戏就可以完成的。靠玩游戏，丰富知识、开拓视野，要做到还不算太难。有一段时间，说玩电脑游戏有利于促进学习时，经常会提到《大航海时代II》这款游戏，会说玩这个游戏能丰富地理知识。其实丰富的远不止是地理知识，对此我个人感触很深。

《大航海时代II》里有一把星级武器圣骑士剑，要到廷巴克图买，这地方还真不好找，虽然知道个大概位置，但要把船开到那里也不是一件容易的事儿，好不容易转进了尼日尔河，还被火鸟烧了船帆，最后终于买到了圣骑士剑，心里就琢磨，别是光荣故意难为玩家吧，圣骑士剑怎么会在这种鸟不拉屎的地方卖？

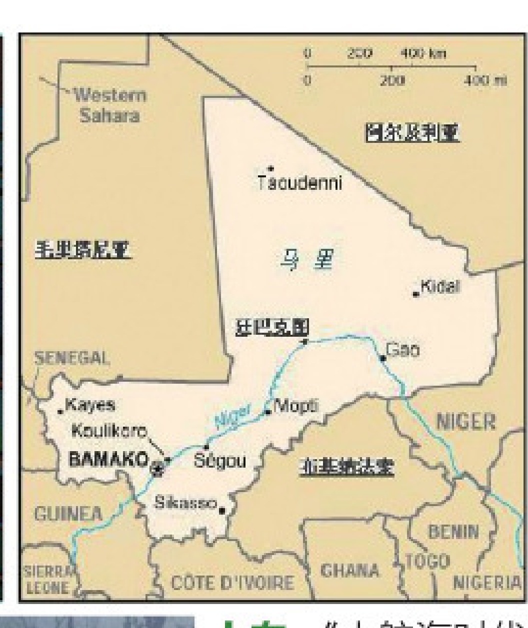
那是在差不多20年前，还没有互联网可用，如果是现在，百度一下“廷巴克图”就知道个七七八八的，那时候可不行。可是好奇心得不到满足实在是难受，于是就只好找百科全书之类的书，但是找到的资料也大都是文不对题，不过总算是知道了廷巴克图是非洲土著建立的聚居点，马里帝国和桑海帝国的重要都市，是古代西非著名的贸易点以及伊斯兰文化向非洲传播的中心。会觉得廷巴克图是鸟不拉屎的地方，还真是自己孤陋寡闻呢。之后就是扩展阅读，比如说马里帝国和桑海帝国的种种情况。

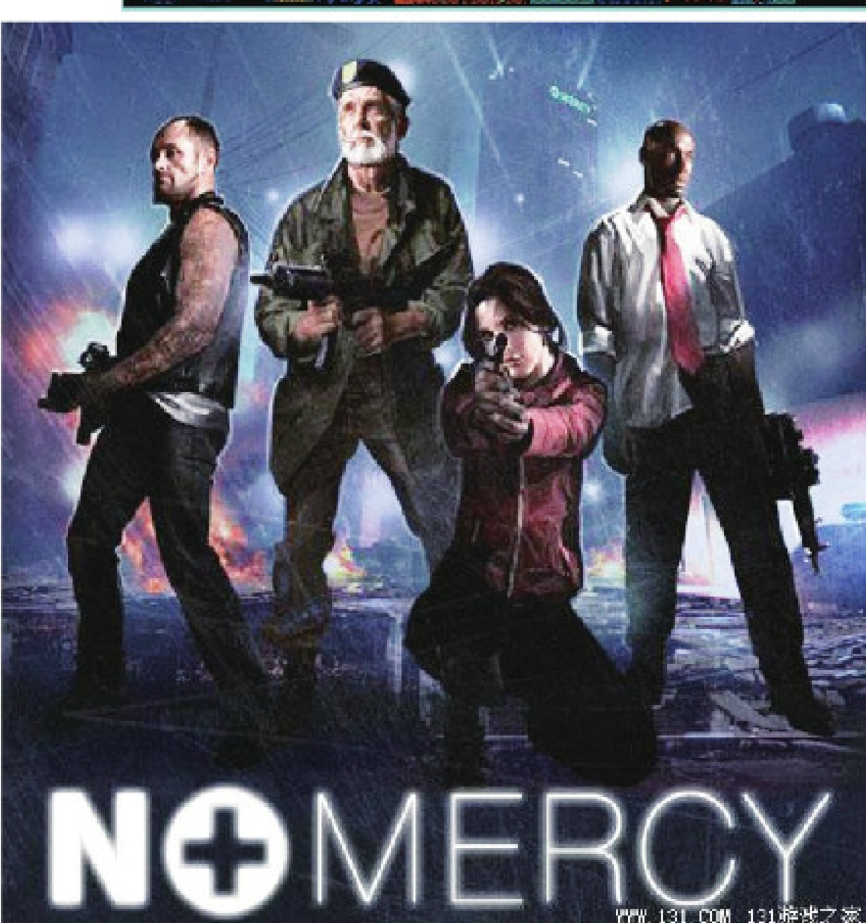
到最后，我也没给自己找到廷巴克图和圣骑士剑有什么必然联系的说法，也许有人会笑我，那不过是游戏的设定，何必当真呢？确实，我现在也难以解释我那时的执着，不过，确实是因为这款游戏，我了解了许多我此前不知道的知识。后来，我对大航海的兴趣延伸到《大航海时代Online》上，这个其实没多少人玩的网游，嗯，我要玩到它关服为止。

虽然不是每款游戏都像百科全书一样可以供玩家发掘，但玩家有足够多的选择，让自己所选的游戏既玩得爽，又有所收获一点都不难。有人说，不要那么和自己较劲吧？不就是玩个游戏，爽了不就行了？那我就老话再重复一遍，时间宝贵对谁都一样，游戏是不是要做到寓教于乐，其实并不重要，重要的是我们要做到乐而受教，不是游戏教玩家学做人，而是玩家在不算多的娱乐时间里，找到自己喜欢的游戏，收获游戏带给自己的乐趣。P











上左 《大航海时代II》中宝物和发现物的图标
上中 大航海时代II》这款游戏推出以近30年，依旧是难以超越的经典
上右 廷巴克图地处内陆，在《大航海时代II》中只能逆尼日尔河而上，来到这里
下左 《求生之路》的4位主角，性别、种族、年龄、职业等诸方面，都比较有代表性
下右 《求生之路》中的怪物设计的非常有特色，被Hunter扑到的话，没有队友援助，就只能等死了

微博留言

大软的主页君做了一个测试，看看大家都在玩什么，看来大家还是很喜欢有趣的小众游戏的。有兴趣的朋友，可以根据玩家们的推荐去玩一玩这些游戏。应该不会让你们失望的。

大家都在玩什么啊？主页君也想玩啊。

Ultima_Fansay：激战2

TWOCHOW：gta5

o好了啊：。。好脏啊

请叫我可爱的男孩子：HLZL

灭掉的灯：偶像大师星光舞台

Mr丨笨蛋：在跟前面的一起玩主页君

几十颗白菜：刺客信条 枭雄

意旧碎明阳：暴雪全系列

剑寒水冷：CF

燕清璇：天作之合，我想汉纸应该是不想玩的[阴险]

残暴之力慢羊羊：实验室仪器分析，来玩不(?_?)

tyty了咯：巴巴拉VS火影 3

起个名而已：在看历代合金装备的视频

黑si的大叔Hikari：万华镜3，来玩不

一三三三二二二一：刺客信条3

游戏不动产：命运…哈哈哈等着玩pav的夜廻

我没有喝过最苦的药：细胞分裂6 正在在玩[doge]

永恒沉寂：网页游戏 合金战争 已充值 250块 老夫玩魔兽都没这么冲过

四路泰坦的爆炸：再环_(:_」∠)_走好……在刺客还没到货前，先玩玩前几代吧。

IronJoker：羞辱

兴海北：监狱建筑师



对于游戏的音乐，各位读者又有怎样的偏好呢？在玩家的互动当中，还是《仙剑》金曲迴梦游仙最受欢迎，不愧是仙剑最经典的曲目之一啊。

幻璃镜：Ezio's family Venice Rooftops 光凭这两首，足以将AC2称之为艺术品。

林璃_X哈哈哈哈哈：只有我一个人觉得植物大战僵尸的背景音很好听吗

仙剑之幻璃镜：回梦游仙

Z_E_R_0_：诛仙我回来、诛仙恋，诛仙剑

黑si的大叔Hikari：奥里与黑暗森林

慢性胃病患者：趁机打个广告。[doge] O网页链接

RightImrabrab：Plants vs zombies的《Braniac Maniac》超赞

幻璃镜：Ezio's family Venice Rooftops 光凭这两首，足以将AC2称之为艺术品。

dream_crimson585：寂静岭2原声

扶苏fosu：Ezio's family，一生推。

东面一位郎君：仙剑四里的BGM《别洞天》

WP-14：问一下，谁有猴岛小英雄4，菜单界面OST的完整版？很早以前听到过，可能是MIDI的。最近想找，听了整个原声CD，只有十几秒的版本，没找到完整的。

Senses启示：风色幻想5整张OST

仙剑之幻璃镜：回梦游仙

碉堡的Ruvik：Heres to you

酒鬼子夜：文明4的baba yetu

钱坤一：去听《魔法使之夜》OST专辑

赤红线：错了，是《beyond the bound》

GentlemanJason丶：英雄无敌4的Dirt。。其他的也很不错

二维_：银之意志金之翼

仙剑小子：刺客信条2 威尼斯的屋顶

霁夏爱今朝：剑执清平[doge]最近超喜欢的

拿起笔做刀枪0：psp不可饶恕 原声带

佩里西奇：斐扬城主题音乐

胡萝卜面包：life is strange的obstacle

Mandelstam：《去月球》

林璃_X哈哈哈哈哈：只有我一个人觉得植物大战僵尸的背景音很好听吗

塞伯朋克与拿铁：《mess is mine》——life is strange,《the night》《walk》《imperium》《cocoon》——FIFA15

胡萝卜面包：天刀的时光，永恒之塔的Forgotten Sorrow，石之心的You're... Immortal

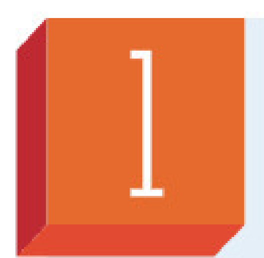
幻想巅峰：《幻想水浒传》的《回想》。

自古人生幸运E：迷城的国度next！基本上都很好听

寒蝻夏螟：仙轩系列咯。。。。。P

2015年10月、11月硬件关注排行榜

评分数据及排行取自微博、贴吧、论坛投票



1 Windows 10产品

得票率 10.78%



Windows 10不仅是一款操作系统，而且将是微软再次打造软硬件帝国的希望所在，近期微软的发布会上，包括PC、手机、游戏主机、AR设备等产品的整个数码平台已经用Windows 10统一在一起。P

2 （虚拟现实）设备

得票率 9.98%



无论是国产VR设备的井喷还是Oculus眼镜、索尼PlayStation VR等设备的发布，以及周边的VR游戏枪、跑步机等设备扩展，都在宣告着一个新时代的邻近，很多科幻小说中表现的那种完全沉浸式应用、游戏体验正在快速向我们走来。P

3 新一代游戏主机

（PS4、XBOX One）

得票率 8.98%



作为更专业的游戏平台，新一代游戏主机在游戏体验上仍然有一定的优势，而且近期我们也看到国行版本的游戏数量正在快速增长，希望它们能促进国内游戏市场的健康发展。P

4 微软Surface Book

得票率 7.78%

Surface系列产品在逐渐摸到了市场的脉门后，开始了小心翼翼的型号扩展，Surface Book提供的独立显卡虽然性能还不能和专业游戏本相提并论，但无疑是Surface系列向游戏应用进军的尝试。P

5 游戏型高性能笔记本

得票率 7.19%

Android 5.0已经悄然成为了目前Android设备的主流配置，不过就在很多Android 4设备用户还苦等新固件的时候，Android 6.0已经逐渐揭开了面纱，更新节奏越来越快的Android会带给我们怎样的新鲜体验呢？P

6	固态硬盘SSD	得票率 6.12%
7	NVIDIA新一代显卡（Pascal）	得票率 5.67%
8	Steam设备（Steam Link/手柄/Box等）	得票率 5.22%
9	第六代智能酷睿处理器（Skylake）	得票率 5.07%
10	游戏型高性能笔记本	得票率 4.93%

大众软件

2015年第10期11期合刊
总第483期

主管单位
广西出版传媒集团有限公司

主办单位
广西金海湾电子音像出版社有限公司

编辑出版
广西电脑游戏新干线编辑部
社长 施伟文 **总编** 滕耀胜 **执行总编** 韦松林

编辑部
杨立（主任） 陈子赟（副主任）
栏目编辑 杨文韬 汪澎 韩大治 吴昊 郑弢
赵博 张申智 王焱
专栏记者 林选 庞瑞锦
本期责编 杨文韬

市场部
范锴 罗玄 韩沂杏

广告部
李怀颖
电话 010-88118588-801

发行部
韩灵合
电话 010-88118588-601
传真 010-68686261

联系我们
电话 010-88118588-501
新闻热线 010-88118588-101
通信地址 北京市100040信箱18分箱 邮编 100040

平面设计 汤瑛
印刷 北京盛通印刷股份有限公司
国际标准刊号 ISSN 1672-0148
国内统一刊号 CN 45-1304/TP
邮发代号 48-154
发行范围 国内公开发行
发行代理 北京情文图书有限公司
官方淘宝店 http://shop122589517.taobao.com
电话 010-65934375
广告许可证 4500004000185
出版日期 2015年11月5日
零售价 人民币 12.00元



总有人问我，我在坚持什么。其实我也不知道我在坚持什么，我只是知道，有很多人说，坚持下去，就会看到曙光。

这期的《大众软件》10月与11月合刊了。既在意料之外，又在情理之中。合刊的原因有很多，我们没必要把自己吃的苦一条一条罗列出来，告诉大家我们是多么的不容易，我们的坚持是多么的可贵。这种东西，跟自己说说也就罢了，拿出来跟大家说，有骗人眼泪兼骗钱的嫌疑。总之，拿到这本书的各位，你们看到这里，应该能够感受到，我们所做出的努力。

大软又搬家了，在这个洒满阳光的秋季，搬到了一个离原先并不遥远的地方，一座平凡的、褪去奢华的、看起来普普通通的写字楼里。新环境给大家最直接的感受就是——现在的这里，比原先的那里更温暖，今年的冬季我们不再会瑟瑟发抖了。老大对众编们说，看，我们这里是不是更像一个家了？软饭王跳出来道：对！我正打算以社为家，下个月不租房了，每晚就驻扎在编辑部里，连加班带守夜，抓进度促生产，有啥事情我全管！蓝星：太好了，以后这职业责编的事情，就你来吧！软饭王：……

好吧，看来软饭王暂时想一个人静静，我们再来说点别的。

话说在大软创刊20周年之际，我们刊登了不少回顾性质的文章，年底魔左终于决定将眼光转向未来，于是组织了一次关于电脑新形态的专题。万万没想到，现在的PC已经完全让人刮目相看，当主板、显卡、固态硬盘、内存、显示器等每一种配件递到办公室时，编辑们都会大加赞叹一番，而内容不断膨胀的专题也最终不得不分成了上下两部分才能刊登完毕，看到魔左抱着超可爱的主板、显卡都不肯放手的样子，希望大家能理解哦。另外，如果下期杂志上市推迟，原因都是魔左，弄来了这么牛的游戏平台，让我们很难忍住不玩游戏啊，我现在就去把他打倒，抢回显卡。

软软
wangzheng@popsoft.com



大众软件
微信公众平台


下载大众软件App
“游戏联播”



大众软件
官方淘宝店



2015年度优秀游戏评选大赛
颁奖典礼时间：2016年1月14日
颁奖典礼地点：厦门国际会议中心酒店

WE DO GAME WELL 游我精彩

中国优秀游戏制作人大赛暨颁奖典礼
CHINA GAME DEVELOPERS AWARD CEREMONY
颁奖典礼时间：2016年1月14日
颁奖地点：厦门国际会议中心酒店
www.chinagda.com.cn

2015 中国 厦门
移动游戏产业年度高峰会
Mobile Game
Industry Annual Summit(XiaMen)
|产 业 赢 响 · 多 元 趋 动|
会议时间 2016年1月13日-14日
会议地点 厦门国际会议中心酒店





WMGC 世界移动游戏大会及展览会
World Mobile Game Conference & Expo

MGAS 中国移动游戏产业年度高峰会
Mobile Game Industry Annual Summit







微信二维码

联系电话：010-51659355-8050 / 8034
官方网站：www.mgea.net
Email：coreoffice@mgea.net